Wii • NINTENDO DS • RETRO

02/09 • AUSGABE 142 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

Nintendo

Welcome to Animal Crossing™

LET'S GO TO THE CITY

FÜR DICH UND DEINE BESTEN FREUNDINNEN!

Mädels, wetten, dass die Wii jetzt genau "euer Ding" ist? Denn jetzt gibt es Animal Crossing: Let's Go to the City für Wii. Damit könnt ihr so leben, wie ihr es wollt! Baut euch ein Haus nach eurem Geschmack. Richtet euch ein, wie es euch gefällt – und das Beste: Ihr könnt euch gegenseitig einladen. Denn bis zu vier beste Freundinnen können sich gleichzeitig in der Welt von Animal Crossing aufhalten und sich dabei sogar unterhalten – so als wären alle im selben Raum. Wii Speak macht es möglich! Mit Animal Crossing gehört die Wii jetzt euch!

Wii™

Wii Speak™

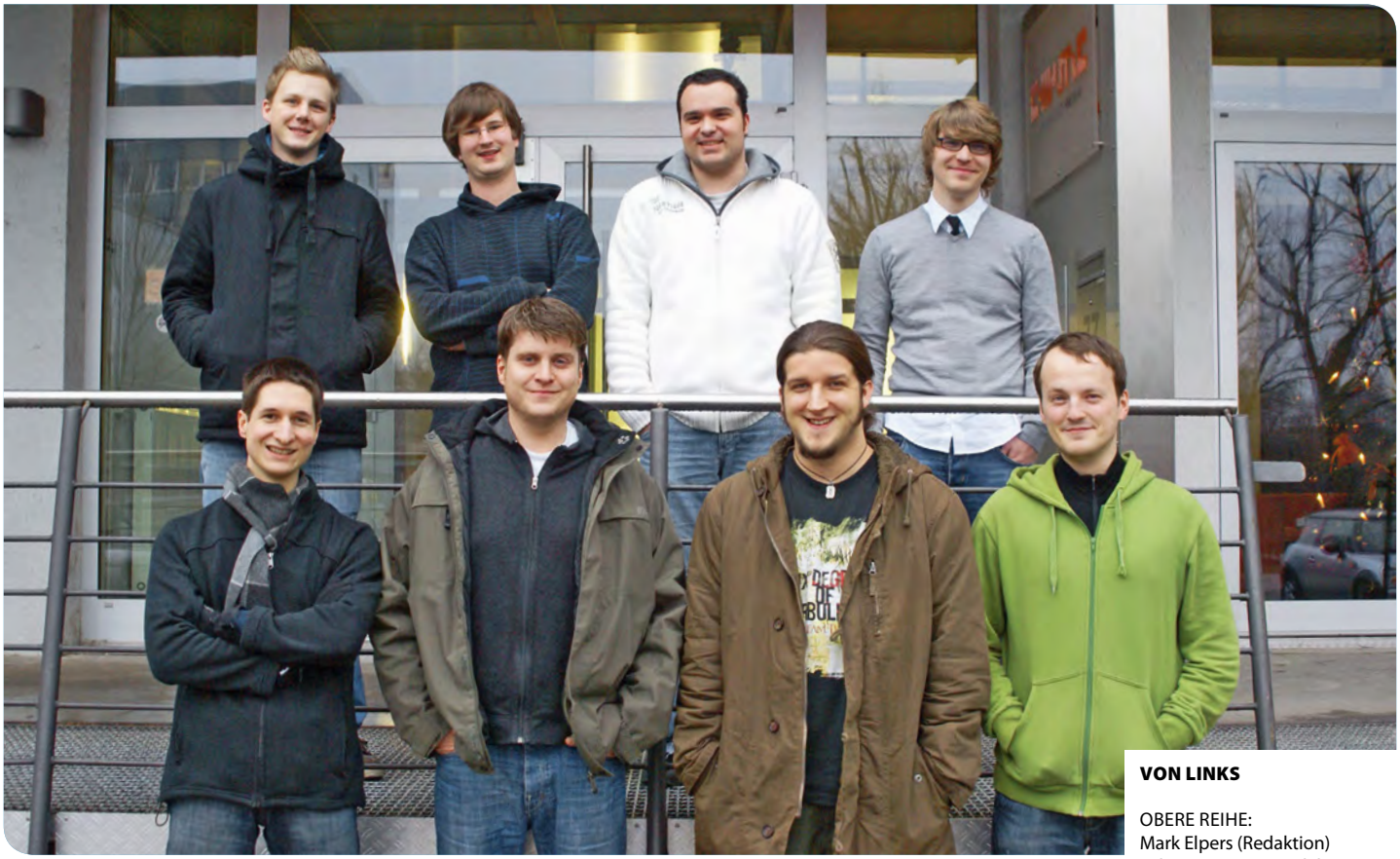
Erhältlich auch im Set mit Wii Speak™

nintendo Wi-Fi connection

wii.com

www.animalcrossing.de

© 2008 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.



VON LINKS

OBERE REIHE:
Mark Elpers (Redaktion)
Sebastian Heise (Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)
Christian Schönlein (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)

WAS BRINGT DAS NEUE JAHR?

Die weihnachtliche Spieleflut ist abgeklungen und der Blick der Nintendo-Fangemeinde geht wieder Richtung Zukunft.

Was waren das für Wochen in der Vorweihnachtszeit! Tag für Tag trudelten ab Anfang November neue Testmuster in der Redaktion ein – darunter viele Top-Titel, auf die wir das ganze Jahr sehnlichst gewartet hatten, aber auch die ein oder andere Enttäuschung. Doch nun, Anfang Januar, wenn die Spieleflut wie jedes Jahr wieder abebbt, geht es auch schon wieder von vorne los: Wir erfahren von vielen Spielen, die im kommenden Jahr erscheinen werden, und vor allem bei Nintendo-Titeln wird viel spekuliert. Folglich dürft ihr euch in der vorliegenden Ausgabe der N-ZONE auf eine Reportage über das kommende Jahr und auf eine gewaltige Vorschaustrecke mit den zukünftigen Hits freuen. Darunter findet ihr heißersehnte Kracher wie *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* und *Mario & Luigi 3*, aber auch eine Reihe interessanter Spiele, die bislang noch weniger bekannt sind, aber durchaus das Potenzial zum Hit haben – beispielsweise das Horror-Spektakel *Cursed Mountain*, das spielerisch wie technisch beeindruckende *Overlord: Dark Legend* oder das liebevoll inszenierte Rollenspiel *Blue Dragon Plus*. Ab Seite 14 geht's los!

DER REST VOM FEST

Aber nicht nur eine Menge Vorschauen erwartet euch in dieser Ausgabe, sondern auch zahlreiche Tests von Spielen, die unsere Weihnachtsausgabe knapp verpasst haben oder aus der Ferne kommen. So haben wir neben zahlreichen Tests aktueller Spiele auch noch das DS-Remake des SNES-Klassikers *Chrono Trigger* aus dem Hause Square Enix in einem detaillierten Importtest unter die Lupe genommen.

ANIMAL CROSSING XXL

Diesmal haben wir in Zusammenarbeit mit Nintendo ein ganz besonderes Geschenk für unsere Leser mit im Heft: den XXL-Poster-Kalender mit *Animal-Crossing*-Motiv, sämtlichen im Spiel enthaltenen Terminen und Platz für eure Freundes-Codes. Ein absolutes Muss für alle Fans der knuffigen Nintendo-Simulation! Ergänzt wird der schicke wie auch nützliche Kalender von unseren Tipps & Tricks zu *Animal-Crossing: Let's go to the City*, dank denen ihr ein noch unbeschwerteres Leben in eurer virtuellen Stadt führen könnt.

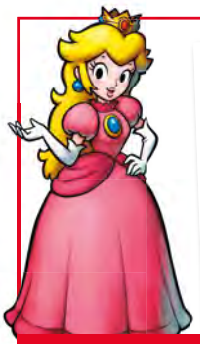
Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
Euer N-ZONE-Team

REPORTAGE: JAHRESVORSCHAU 2009

Was bringt 2009 für uns Nintendo-Fans? Ausblicke, Meinungen, Spekulationen und natürlich eine Menge Vorschauen zu den heißesten Spielen des neuen Jahres! **AB SEITE: 14**

TEST: CHRONO TRIGGER

Eines der besten RPGs aller Zeiten kehrt auf den DS zurück! Unser Importtest verrät euch, wie gut der Zeitsprung gelang. **SEITE: 72**



VORSCHAU: MARIO & LUIGI 3

Bereits in Kürze erscheint in Japan der dritte Teil der kultigen RPG-Reihe! Wir haben für euch erste Infos zusammengetragen! **SEITE: 36**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 70

REPORTAGE

Qualität besiegelt? 40
Jahresvorschau 2009 14
Jahresrückblick 2008 12

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 42
Die besten Spiele 44
Startseite Vorschau 18
Startseite Test 48
Leserbriefe 76
Nachspiel 97
Spielerforum 80
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii

Cursed Mountain 20
Ghostbusters: The Videogame 25
Overlord: Dark Legend 28
Ready 2 Rumble 26
Tenchu 4 30

DS

Blue Dragon Plus 38
GTA Chinatown Wars 32
Mario & Luigi 3 36

TEST

Wii

Cocoto Magic Circus 55
Family Party 54
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer 52
Lost in Blue: Shipwrecked 50
NHL 2K9 53
Rapala's Fishing Frenzy 55
Score International Baja 1000 53
Shreks schräge Partyspiele 52
SNK Arcade Classics Volume 1 51
Wer wird Millionär? 2. Edition 54

TEST

DS

101 in 1 Explosive Megamix 66
Age of Empires: Mythologies 63
Castlevania: Order of Ecclesia 58
Chrono Trigger 72
Der letzte König von Afrika 67
Dragon Ball Origins 63
Emergency DS 66
Family Park Tycoon 66
Flower, Sun and Rain 67
Hotel Gigant DS 67
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer 65
Lucky Luke: Die Daltons 66
Madagascar 2 65
Music Monstars 68
Need for Speed Undercover 64
Ninjatown 68
Piraten: Volle Breitseite 67
Prince of Persia 61
Real Football 2009 68
Shreks schräge Partyspiele 68
Skate it 62
Sushi Academy 69
Syberia 69
Time Hollow 60
Tintenherz 69
Tomb Raider Underworld 64
Tony Hawk's Motion 62
Tornado DS 69

TIPPS & TRICKS:

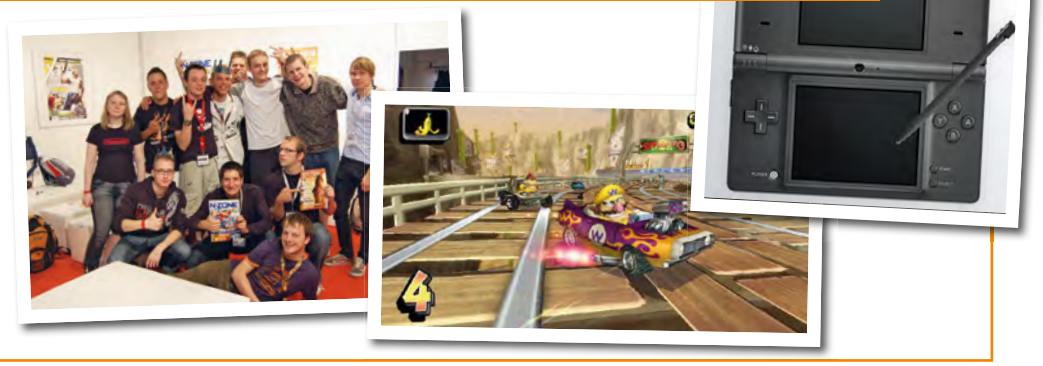
Neben dem coolen Poster-Kalender haben wir diesmal die besten Tipps zu *Animal Crossing* für die Wii zusammengetragen.
AB SEITE: 90

VORSCHAU: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Rockstar Games drücken auf die Tube: GTA offenbart sich mehr und mehr als Überflieger! Wir haben brandheiße Infos, neue Bilder und Spieleindrücke! **SEITE: 32**

REPORTAGE: JAHRESRÜCKBLICK 2008

Wir lassen das vergangene Jahr Revue passieren und haben die Highlights 2008 sowie einige interessante Fakten für euch zusammengestellt. **SEITE: 12**



TEST

Virtual Console
Boogerman 82
Impossible Mission 2 82
Last Ninja 3 83

Wii Ware
Bomberman Blast 56
Tetris Party 56

TIPPS

Wii
Animal Crossing: Let's go to the City 92
Tak – Das Geheimnis des glühenden Kristalls 92

DS
Lego Batman 92
Pokémon Mystery Dungeon 2 92

RETRO

Jäger und Sammler 84
Virtual Console 82
Retro-Helden hautnah 88
Die 10 ... 86

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

101 in 1 Explosive Megamix 66
Age of Empires: Mythologies 63
Animal Crossing: Let's go to the City 90
Blue Dragon Plus 38
Bomberman Blast 56
Boogerman 82
Castlevania: Order of Ecclesia 58
Chrono Trigger 72
Cocoto Magic Circus 55
Cursed Mountain 20
Der letzte König von Afrika 67
Die Gilde 08
Dragon Ball Origins 63
Emergency DS 66
Family Park Tycoon 66
Family Party 54
Flower, Sun and Rain 67
Ghostbusters: The Videogame 24
GTA Chinatown Wars 32
Hotel Gigant DS 67
Impossible Mission 2 82
Job Island 11
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer 52, 65
Last Ninja 3 83
Lego Batman 92
Lost in Blue: Shipwrecked 50
Lucky Luke: Die Daltons 66
Madagascar 2 65
Mario & Luigi 3 36
Music Monstars 68
Need for Speed Undercover 64
NHL 2K9 53
Ninjatown 68
Overlord: Dark Legend 28
Piraten: Volle Breitseite 67
Pokémon Mystery Dungeon 2 92
Prince of Persia 61
Rapala's Fishing Frenzy 55
Ready 2 Rumble 26
Real Football 2009 68
Score International Baja 1000 53
Scribblenauts 71
Shreks schräge Partyspiele 52, 68
Skate it 62
SNK Arcade Classics Volume 1 51
Suikoden Tierkreis 08
Sushi Academy 69
Syberia 69
Tak – Das Geheimnis des glühenden Kristalls 92
Tenchu 4 30
Tetris Party 56
Time Hollow 60
Tintenherz 69
Tomb Raider Underworld 64
Tony Hawk's Motion 62
Tornado DS 69
Wer wird Millionär? 2. Edition 54

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 02/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Der DSI im Praxistest
- Ausgecheckt!
- Angeknipst!
- Abgefilmt!
- Abgehorcht!

VORSCHAU

Wii
Tenchu 4 (Wii)

DS
Blue Dragon Plus (DS)
Chrono Trigger (DS)

TEST

Wii
Sonic Unleashed (Wii)
Lost in Blue: Shipwrecked (Wii)
Wer wird Millionär 2. Edition (Wii)
SNK Arcade Classics Vol. 1 (Wii)

DS
Call of Duty: World At War (DS)
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)
Metal Slug 7 (DS)
Prince of Persia: The Fallen King (DS)
Time Hollow (DS)
Tony Hawk's Motion (DS)

BONUS

Guitar Hero World Tour: N-ZONE live on Stage
Spectrobes: Jenseits der Portale (Webisode 1 - 5)

SPIELE-TRAILER

Castlevania Judgment
Cursed Mountain
Job Island
PopStar Guitar
Wii Music-Leservideos

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf der Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

Klick dich nach Hollywood.

BLOCKBUSTER TV

Nur auf Kino.ProSieben.de

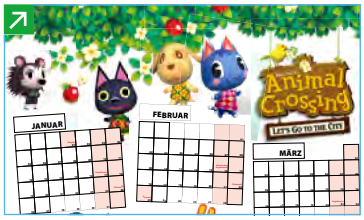
Jetzt kostenlos großes Kino erleben!
Die Online Show mit allen News aus der Traumfabrik.
Präsentiert von Steven Gätjen.

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

ProSieben.de

TOPS & FLOPS

ALT, ABER NICHT SENIL
Überraschung: Ein 13 Jahre alter Super-Nintendo-Hit kommt nächsten Monat nach Europa. 90% für Chrono Trigger DS!



ALLE FEIERTAGE IM BLICK
Das Neujahrsgeschenk von Nintendo und N-ZONE: ein Jahresplaner fürs neue Animal Crossing im A1-Format!

ENDLICH WIEDER ZOCKEN!
Von wegen Minispielchen: Wir stellen diesmal Cursed Mountain, Overlord, Blue Dragon und weitere Zocker-Games vor!

ÜBEL-SETZUNG
Immer weniger Spiele werden lokalisiert (Chrono Trigger) oder haben GUTE Übersetzungen (Lost in Blue, siehe Bild).

KEIN MEGA-HIT-TEST
Die typische Flaute nach Weihnachten: Kein einziges Wii-Spiel war uns diesmal einen zweiseitigen Test wert.

SUIKODEN TIERKREIS

Der neueste Teil des RPG-Urgesteins erscheint für Nintendos DS!

Dragon Quest X hat's vorgemacht: Die einstige PlayStation-Rollenspielserie wird demnächst auf der Wii fortgeführt und auch *Suikoden Tierkreis* macht sich für Nintendo DS startklar. Wer die legendären ersten beiden Teile noch kennt, hat die Serie in bester Erinnerung, denn die nachfolgenden Ableger schnitten unter Kennern leider nicht annähernd so gut ab. Wir haben *Suikoden Tierkreis* gespielt und fühlten uns im Salsaville-Königreich sofort wohl. Die Handlung spielt sich also nicht im gewohnten *Suikoden*-Universum ab, sondern in einer Parallelumgebung. Da sich ein RPG erfahrungsgemäß erst in den späteren Spielstunden entfaltet, müssen wir die Testversion für ein endgültiges Fazit abwarten. Übrigens handelt es sich beim neuen DS-*Suikoden* um einen komplett neuen Teil, der außerdem in Japan genau denselben Titel trägt. Tierkreis? Klingt für Japaner bestimmt wie eine Süßsauer-Sauce! **(ck)**

DS | **ROLLENSPIEL** | **Hersteller:** Konami, **Termin:** März 2009

DIE GILDE

Politik, Wirtschaft, Polizei: Alles in einer Hand?

Wie in der PC-Version zu *Die Gilde* fangt ihr auch in der Nintendo-DS-Portierung als kleiner Händler an, um irgendwann einmal bekannt und reich zu werden. Das im Mittelalter angesiedelte Spiel beginnt mit der Charaktererstellung, bei der zum einen euer Schwerpunkt – Rhetorik, Handel oder Kampf –, zum anderen der Spielstil – altruistisch, egoistisch oder brutal – festgelegt wird. Ihr habt verschiedene Möglichkeiten, die Aufgaben im Spiel zu bestreiten. So könnt ihr etwa heiraten, was euer Ansehen steigert, oder ihr lasst euch gar zum König krönen. Im Laufe des Spiels stehen euch verschiedene Titel zur Auswahl wie etwa Baron, Herzog oder Graf. Und ihr habt selbstverständlich verschiedene Güter, beispielsweise Bier, Brot, Fleisch oder Kleidung, zur Auswahl. Durch das einsteigerfreundliche Tutorial werden auch Neulinge schnell ins Spielgeschehen eingeführt. Das Ganze ist in netter 2D-Optik und naturgemäß weniger actionreich, sondern eher funktional gehalten. Der Erscheinungstermin ist noch für das erste Quartal 2009 vorgesehen. Allzu lange warten wir also nicht mehr. **(me)**

DS | **STRATEGIE** | **Hersteller:** RTL Games, **Termin:** 1. Quartal 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

MACHT DIE EX-NINTENDO-SPIELE-SCHMIEDE FACTOR 5 DICHT?

Zugegeben: Die Überschrift ist äußerst plakativ. Dennoch stehen die Zeichen nicht gut bei Factor 5, glaubt man dem privaten Blog eines ehemaligen Mitarbeiters. Sam Baker, ehemaliger Angestellter der Animations-Abteilung, berichtet von in Verzug geratenen Monatszahlungen, eingestellten Projekten und daraus resultierender Motivationsarmut. Ist Factor 5 noch zu retten? Hat sich der ehemalige Kult-Nintendo-Entwickler (*Star Wars Rogue Squadron, Turrican*) mit seinen Next-Gen-Projekten übernommen? Wäre es geschickter gewesen, frühzeitig auf den Wii-Erfolg zu setzen? Sebastian und Christoph kommentieren für euch.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Factor 5 steht wirtschaftlich auf äußerst wackeligen Beinen, denn der Produktionsstopp eines Spiels für die HD-Konsolen ist mit hohen finanziellen Einbußen verbunden. Dass ein Teil des Entwickler-Teams inzwischen von der Arbeit freigestellt wurde und kurzzeitig nicht entlohnt wurde, dämpft den Kostendruck für das Studio zwar etwas ab, ist aber dennoch kein Ausgleich. Möglicherweise setzt Factor 5 jetzt darauf, von einem großen Publisher gekauft zu werden, der dann exklusiv alle weiteren Titel vertreibt, statt weiterhin als unabhängiger Entwickler hausieren zu gehen, um einen Vertrieb zu finden.
Fakt ist: Die Platinen der Wii-Dev-Kits werden bei Factor 5 schon jetzt glühen, schließlich kann sich kein Studio leisten, nicht auf den Marktführer zu setzen. Wohlgemerkt bei äußerst niedrigen Produktionskosten im Vergleich zur HD-Konkurrenz.

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Mir erscheint das alles nicht so wild, wie es vielleicht klingt. Okay, Factor 5 hat an einem Projekt für Brash Entertainment gearbeitet – und zwar schon über ein halbes Jahr lang. Brash Entertainment ist nun leider pleite gegangen und daher gab es einen Monat lang kein Geld für das Team, das an diesem speziellen Spiel gearbeitet hat. Doof. Aber solche Sachen passieren. Ich habe schon mit Spieleentwicklern gesprochen, die über ein Jahr lang immer wieder nur neue Spielkonzepte entworfen haben. Manchmal vergebens, manchmal gab es auch Geld von interessierten Publishern, aber ein finales Spiel wurde nie draus. Solche Rückschläge gehören zum Geschäft dazu und Gott sei Dank ist Brash Entertainment nicht der einzige Auftraggeber von Factor 5. Wenn die Gerüchte stimmen, bastelt das Studio nun schon eine ganze Weile an einem Wii-Spiel für Nintendo. Und wenn Nintendo in naher Zukunft Pleite geht, fresse ich einen Besen.*

*Darunter fallen auch besenförmige Lebensmittel!

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 02/09

LIEBLINGS-ACCESSOIRE DER REDAKTION IM DEZEMBER:
Der Miniflitzer von Thomas. Konami hat als Weihnachtsgeschenk ein ferngesteuertes Rennauto verschickt, das seitdem auf Toms Schreibtisch seine Runden dreht. Sogar eine kleine Rampe mit Brückenabschnitt hat er gebaut, bestehend aus Wii-Spielehüllen, einem aufgeklappten DS Lite und zwei N-ZONEs. Tja, Improvisation ist gefragt!

JAHRESRÜCKBLICK DES MONATS:
Nicht der von Kerner, nicht der von Jauch, sondern der von Stange: Unser Sebastian hat auf Seite 12 alles zusammengefasst, was an „Menschen, Bilder, Emotionen" dieses Jahr an uns vorbeizog. Im Gegensatz zu den ollen Fernseh-Shows sogar mit Information und Aussagegehalt.

ARBEITSPLATZ DES MONATS:
Christophs „Weihnachtsmarkt"-Schreibtisch. Duftkerzen mit Glühwein- und Tannenbaum-Aroma, dazu eine Schale mit Mandarinen und Walnüssen, ein Sonic-Adventskalender und ein Mini-Zierbaum mit Schneemann-Deko – so kam Adventsstimmung auf. Aber der Weihnachtszauber ist wieder vorbei – jetzt hängen Ostereier auf dem Baum!

RÄTSELN MIT PROF. LAYTON

Aufgepasst und mitgedacht!

In einem Esszimmer brennen zehn Kerzen. Das Fenster steht offen, und der Luftzug löscht zwei der Kerzen. Als du später noch mal nachsiehst, stellst du fest, dass eine weitere Kerze ausgegangen ist. Daraufhin schließt du das Fenster. Angenommen, dass keine Kerze mehr erlischt – wie viele Kerzen sind am Ende übrig?

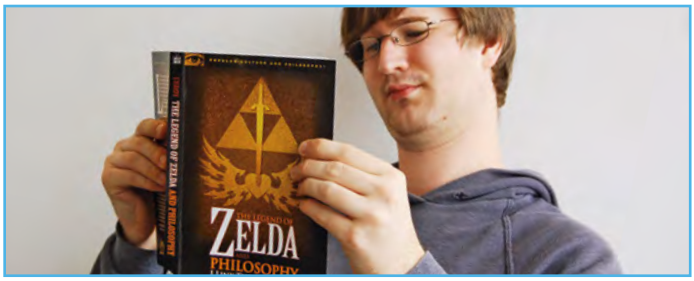
Das ist nur eines von 135 Rätseln aus *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf*. Genau das Spiel verlosen wir in Zusammenarbeit mit Nintendo dreimal. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns eine Postkarte mit der Lösung (Kennwort „Layton") oder sendet eine SMS* an die 33339 mit dem Code „chance nzonelayton[Lösungszahl ohne Leerzeichen]".

* € 0,50/SMS; alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS). Teilnahme nur aus Deutschland möglich

KURIOS: PHILOSOPHIEREN MIT ZELDA

Ein amerikanisches Buch möchte uns mit Link und Co. die Welt erklären.

Natürlich dürfen Triforce und Masterschwert nicht fehlen, wenn es um *Zelda* geht. Dass Videospiele schon längst zu einer besonderen Kunstform geworden sind, wissen wir alle. Aber dass unsere Lieblingsgames darüber hinaus auch zu geistigen Höhenflügen taugen, möchte der amerikanische Philosophielehrer Luke Caddy beweisen. In dem von ihm herausgegebenen Sammelband *The Legend of Zelda and Philosophy: I Link therefore I am* (ein Wortspiel mit dem Zitat „I think therefore I am = Ich denke, also bin ich" des französischen Philosophen René Descartes) beschäftigen sich 20 Aufsätze unterschiedlichster Autoren mit den Fragen der Philosophie, erörtert an den verschiedenen Spielen rund um das Link-Universum. Ihr erfahrt, welchen Traditionen das Triforce entstammt, wie das Böse in die Welt kommt und wie man logisch argumentiert. Können Spiele Spaß machen, ohne dass man gewinnt? Hat Link eigentlich einen eigenen Willen? Gerade die erzählerisch unglaublich liebevolle *Zelda*-Serie bietet mehr Stoff zum Denken, als man zunächst vermuten mag. Die Aufsätze schwanken in Schwierigkeitsgrad und Unterhaltungswert, sind aber allesamt mit dem Thema Games verknüpft. Klar, dass das Buch keine Kapitel hat, sondern Levels. Insgesamt bietet der 261-seitige Schmöker aus der Reihe *Popular Culture and Philosophy* des Verlages Open Court eine witzige Möglichkeit, in die skurrilen Fragestellungen und geistigen Verrenkungen der Philosophie reinzuschnuppern – gute Englischkenntnisse und ein Fachwörterbuch vorausgesetzt! Natürlich trifft man auch den einen oder anderen Bekannten aus der Gaming-Welt wieder. Für etwa 15 Euro sind die Denkanstöße rund um Hyrule im Internet und in gut sortierten Buchhandlungen zu haben. Ach ja, natürlich ist das Teil Mastermind Shigeru Miyamoto gewidmet – wem sonst?! **(sh)**

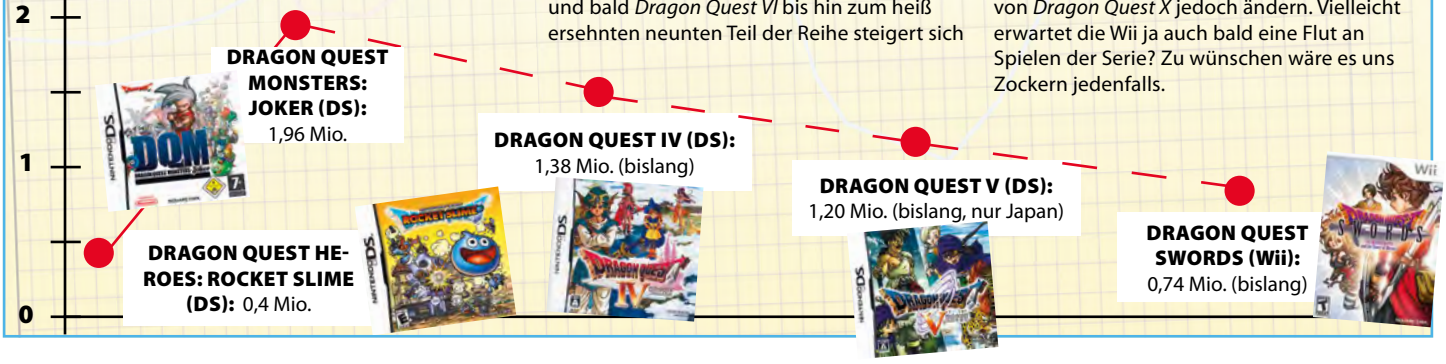


BUCH | **Verlag:** Open Court Publishing, **Termin:** erhältlich, **Sprache:** englisch, **ISBN-10:** 0812696549

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: die Verkaufszahlen der Dragon-Quest-Serie für Wii und DS

Dragon Quest ist wirklich ein Monster: Keine andere Spieleserie ist in Japan so beliebt und auch in Europa kommen wir nun endlich in den Genuss der Reihe. Spannend ist, dass Square Enix den DS jedes Mal mit einem noch wichtigeren Teil der Reihe beschenkt: Angefangen mit den Spin-offs *Rocket Slime* und *Monsters: Joker* über *Dragon Quest IV, V* und bald *Dragon Quest VI* bis hin zum heiß ersehnten neunten Teil der Reihe steigert sich der Hype um jedes neue Spiel immer noch ein bisschen mehr. Die Wii hat bisher mit *Dragon Quest Swords* lediglich einen Teil der Reihe gesehen, das dürfte sich mit der Ankündigung von *Dragon Quest X* jedoch ändern. Vielleicht erwartet die Wii ja auch bald eine Flut an Spielen der Serie? Zu wünschen wäre es uns Zockern jedenfalls.



IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN FÜR FEBRUAR BIS APRIL GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 6. Februar 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

LESER SAGEN DANKE:
Der glückliche Gewinner und DS-Rocker unsres *Guitar Hero On Tour*-Wettbewerbs wollte uns zwar seinen echten Namen nicht verraten, aber so sind sie halt, die Stars. Dafür denken WIR uns einen ganz gemeinen Künstlernamen aus: ‚Rock'n'Rollkragen'. Das haste jetzt davon! Rock on und viel Spaß mit *Guitar Hero On Tour Decades*!

MEGA DRIVE PORTABLE

Was taugt das „Aldi Mega Drive“? Unser Praxistest deckt auf.

Total verrückt: Aldi bot letzten Monat in seinen süddeutschen Filialen das Mega Drive Portable an – eine tragbare Spielkonsole mit Mini-Bildschirm und beigelegtem Cinch-Kabel, um die 20 integrierten Klassiker direkt auf dem Fernseher zu spielen. Hier sind die Ergebnisse unseres mehrwöchigen Praxistests:

PRO – Das hat uns am Mega Drive Portable gefallen:
+ Lange Unterwegs-Batterielaufzeit
+ Mit 111 Gramm Gewicht angenehm leicht
+ Mitgedacht: Der Bildschirm wird während der TV-Funktion deaktiviert
+ Originalgetreue, saubere Emulation der Spiele
+ Display mit Hintergrundbeleuchtung – dickes Plus!
+ Leichter TV-Anschluss (Kabel einstecken, Gerät anschalten, fertig!)
+ Gute, angenehme Tasten- und Digikreuz-Druckpunkte
+ Empfehlungen der Redaktion: Sonic Spinball, Comix Zone, Sonic & Knuckles, Vectorman, Columns, Golden Axe

CONTRA – Das kritisiert die Redaktion:
- Wirken wie Restefüller: The Ooze, Flicky (aber überwiegend gute Spiele)
- Schraub-Batteriefach auf Reisen unpraktisch
- So war’s halt früher: keine Speicherfunktion
- Bug: Ist beim Einschalten der Kopfhörer eingesteckt, startet das Hauptmenü nicht
- AV-Kabel zur Steuerung vor dem Fernseher könnte länger sein

FAZIT: Empfehlenswerter Retro-Zock mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis!

Das Beste: Wer die Aldi-Aktion verpasst hat, kann in Zusammenarbeit mit Millennium 2000 eines von fünf Mega Drive Portables gewinnen. Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt uns eine Postkarte (Kennwort „Mega Drive“) oder sendet eine SMS* an die 33339 mit dem Code „chance nzonemegadrive“. Retro-Fans können das Mega Drive Portable auch im Schlecker-Online-Shop unter www2.schlecker.com für derzeit knapp 40 Euro erwerben (Suchbegriff „Mega Drive“). **(ck)**

* 0,50/SMS; alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil 0,12/SMS). Teilnahme nur aus Deutschland möglich

JOB ISLAND

Arbeitslosigkeit ade: Das offizielle Spiel zur Vollbeschäftigung!

Paketbote, Feuerwehrmann, Angler, Astronaut, Pizzabäcker, Rübenreißer, Superheld: Die Möglichkeiten, sich beruflich zu verwirklichen, sind so vielfältig, dass einen die aktuelle Finanzkrise und die hohe Arbeitslosigkeit regelrecht wundert. Egal, denn von all diesen politischen Stürmchen bleibt ihr in *Job Island* verschont. Im Spiel wackelt ihr munter die Wii-Fernbedienung hin und her, um die Handbewegungen all dieser Berufe zu imitieren. Das ist zwar spielerisch nichts Weltbewegendes, zockt sich aber dennoch ganz nett. Nicht mehr, nicht weniger. **(ck)**

Wii | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Konami, **Termin:** Frühjahr 2009

KUNG FU PANDA

Dieser Panda beherrscht Kung Fu im Schlaf.

Schon gewusst?! Ein Jahr hat sich Hape Kerkeling Fernseh-Auszeit genommen. Aber im Kino war er dennoch zu hören – und zwar als Synchronsprecher im Animationsstreifen *Kung Fu Panda*. Jetzt ist pünktlich zur DVD- und Blu-ray-Veröffentlichung der zweite Wii- und DS-Teil *Legendäre Kämpfer* erschienen. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Activision folgende Preise:

5 x Kung Fu Panda (DVD)
1 x Kung Fu Pandy (Blu-ray)
1 x Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer (Wii)
1 x Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer (DS)

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns eine Postkarte (Kennwort „Kung Fu Panda“) oder sendet eine SMS* an die 33339 mit dem Code „chance nzonekungfu“.

* 0,50/SMS; alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil 0,12/SMS). Teilnahme nur aus Deutschland möglich

ES WAR EINMAL... 2008

Unser Rückblick auf ein Jahr voller Wii- und DS-Spiele

TEXT
Sebastian Heise, Mark Elpers, Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Nintendo

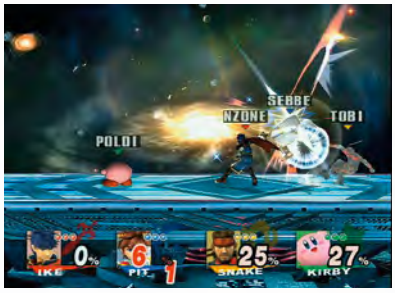
DIE BESTEN Wii-SINGLEPLAYER-SPIELE

Was für eine Überraschung! Die PS2-Umsetzung des Action-Adventures *Okami* verzauberte die Redaktion und mausert sich zum absoluten Top-Hit. Völlig unverständlich, dass nur wenige Zocker dieses Meisterwerk kauften. Falls ihr also trotzig auf ein neues *Zelda* wartet, spart euch den Frust und greift bei *Okami* zu. Neben der pinselschwingenden Wölfin finden sich mal wieder überwiegend Nintendo-Titel in unseren Top 5.

1.	**Okami**	**90%**
2.	**Super Smash Bros. Brawl**	**89%**
3.	**Fire Emblem: Radiant Dawn**	**88%**
4.	**Mario Kart Wii**	**87%**
4.	**De Blob**	**87%**

DIE BESTEN Wii-MEHRSPIELER-SPIELE

Die beiden ersten Plätze mit der Traumwertung von 94% im Gamer-Jahr 2008 dürften Nintendo-Veteranen nur wenig überraschen. Doch dann folgen ungewohnte Töne: Endlich rollt die Musikspielwelle auch bei uns! Auch der diesjährige *FIFA*-Ableger konnte uns begeistern. Seht selbst!



1.	**Super Smash Bros. Brawl**	**94%**
1.	**Mario Kart Wii**	**94%**
3.	**Guitar Hero – World Tour**	**93%**
4	**Rock Band**	**92%**
5.	**FIFA 09 – All-Play**	**88%**

DIE BESTEN DS-SINGLEPLAYER-SPIELE

Überraschung: Zwischen viel hochkarätigem Rollenspiel-Futter setzte sich auf Nintendos Handheld ein kauziger Akademiker durch: Traumwertung für Nintendos neuen Knobelspaß *Prof. Layton*! RPG-Fans und Taktiker bekamen dieses Jahr aber gleich mehrere Hochkaräter serviert.

1.	**Professor Layton**	**90%**
2.	**The World Ends With You**	**88%**
3.	**Advance Wars – Dark Conflict**	**87%**
4.	**Spectrobes 2 – Jenseits der Portale**	**87%**
5.	**Final Fantasy Tactics A2**	**87%**

DIE GRÖSSTEN Wii-FLOPS

Ramsch, verpfuschte Umsetzungen mit Spar-Grafik, sinnloses Geschüttel: Wii-Besitzer können davon nicht nur ein Lied, sondern gleich eine ganze Oper singen. Wir haben uns durch wirklich miese Gurken gequält! Die fünf härtesten Fälle haben wir hier für euch ausgebuddelt, darunter auch die tiefste Wertung aller Zeiten.

1.	**Tischfußball 2008**	**9%**
2.	**Wonder World – Amusement Park**	**28%**
3.	**Balls of Fury**	**29%**
4.	**Brothers in Arms: Double Time**	**38%**
4.	**King of Clubs**	**38%**

DIE BESTEN DS-MULTIPLAYER-SPIELE

Taktik, Musik und Sport: Mehrspieler-Spaß wird auf dem DS dank kabelloser Übertragung groß geschrieben. Diese fünf Titel haben uns in der Redaktion besonders gerockt und unseren Kampfgeist geweckt. Auch auf dem DS erobert *Guitar Hero* dank der genialen Zusatzhardware einen Platz auf dem Treppchen!

1.	**Advance Wars – Dark Conflict**	**92%**
2.	**Guitar Hero On Tour**	**88%**
2.	**Guitar Hero On Tour Decades**	**88%**
4.	**New International Track & Field**	**87%**
5.	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**	**86%**

DIE GRÖSSTEN DS-FLOPS

Das Pferde-Gestüt Teil 487534, Make-Up-Simulatoren und Sophies gesamte Clique: Auch unsere DS-Hits stellen nur die Spitze des Eisbergs dar. Die fünf grottigsten Handheld-Games aus dem Jahre 2008 bekommt ihr nun in geballter Ladung: Und auf die Tonne!

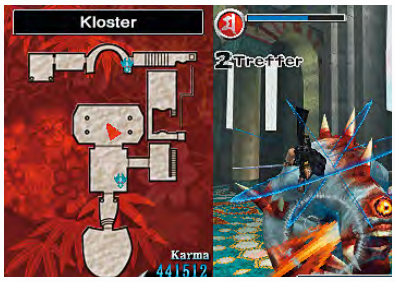
1.	**Heracles**	**40%**
2.	**Ratatouille – Frohes Festmahl**	**41%**
3.	**Igel ärgern!**	**51%**
3.	**Red Bull BC One**	**51%**
5.	**Jackass – The Game!**	**59%**

DIE N-ZONE-GEHEIMTIPPS DES ZOCKERJAHRES

No More Heroes (Wii):
Der schrille Suda51 hat wieder zugeschlagen – nach dem genialen Gamecube-Hit *Killer7* jetzt der Comic-Wahnsinn *No more Heroes*. Eure Aufgabe ist es, mit einer Art als Schwert umfunktionierter Neonröhre tonnenweise Gegner zu erledigen. Anti-Held Travis Touchdown hat es sich zum Ziel gesetzt, der Nr.1-Killer von Santa Destroy zu werden. Doch statt Gangster-Alltag erwarten euch Rasenmähen und Kokosnüsse-Sammeln. Eine geniale *GTA*-Parodie! Spielerisch grenzt das Spiel manchmal an eine Frechheit und doch macht es Spaß. Das ist einmalig!

Bully: Die Ehrenrunde (Wii):
Noch ein Geheimtipp: Schlägertyp Bully sahnte für seinen Wii-Auftritt satte 86% ab! Rockstars Schulausflug kann getrost als GTA Gesamtschule bezeichnet werden. Ihr steuert den Rotschopf Jimmy Hopkins durch die wohl derbste Schule aller Zeiten. Ganz nach eurem Geschmack tunkt ihr Mitschüler in Mülltonnen, seziert Frösche, tragt Zeitungen aus oder versucht die Mädels als warmherziger Gentleman für euch einzuspannen – so wie bei uns Redakteuren, bevor wir von der Schule geflogen sind. Und da Bully auf der Wii toll umgesetzt ist, können wir euch das Schul-Abenteuer nur empfehlen.

Ninja Gaiden – Dragon Sword (DS):
Ihr besitzt einen Nintendo DS und sehnt euch zwischen all den Hundebabys und Pferde bürstenden Mädels nach einem richtig fetten Action-Brett? Dann solltet ihr euch unbedingt *Ninja Gaiden* anschauen! Ihr haltet den DS hier aufrecht und steuert Schattenkrieger Ryu Hayabusa durch actionreiche Abenteuer. Was *Dragon Sword* dem Handheld dabei für Grafiken entlockt, wird euch den Atem rauben! Ihr setzt euch also gegen zahlreiche spektakuläre Obermotze zur Wehr und metzelt Gegner, bis der Stylus glüht! Die effektreiche Action-Sause kommt allen Adrenalinjunkies unter den Touchscreenern wie gerufen und erhält daher unser Prädikat: Absoluter Geheimtipp. Mittlerweise bekommt ihr das Spiel an vielen Stellen für einen wirklich fairen Preis. Zuschlagen – und zwar im doppelten Sinn des Wortes!



The World Ends With You (DS):
Nachdem sich die Jungs von Square Enix zuletzt mit liebloser 08/15-Kost für die Konkurrenz nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben, lieferten sie den eigentlichen Kracher 2008 klammheimlich für Nintendos Erfolgshandheld: *The World Ends With You* überzeugt durch geniale Ideen: Gleich zu Beginn werdet ihr ins kalte Wasser geworfen und findet euch inmitten der Fußgängerzone von Tokyos Szene- und Shoppingviertel Shibuya wieder. Dabei wisst ihr über die Vergangenheit ebenso viel wie euer Charakter Neku – nichts. Nur eines ist auffällig: Ihr könnt die Gedanken der Passanten um euch herum hören. Das RPG entführt euch bald darauf in die wohl trendigste Spielwelt überhaupt und erzählt eine schräge Geschichte rund um Marketingtricks, Mode und Megastars. Die geniale Comicoptik lässt euch auf beiden Bildschirmen gleichzeitig kämpfen und die Story kommt extrem frisch, unverbraucht und voller packender Wendungen daher.

SPIEL DES JAHRES

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Die höchste vergebene Wertung 2008 – nämlich 94% – teilen sich *Mario Kart Wii* und *Super Smash Bros. Brawl* im Mehrspielermodus. Doch wenn wir die Stimmen der Fans und den riesigen Hype mit einbeziehen, gibt es nur einen klaren Sieger: *Super Smash Bros. Brawl*! Das am sehnlichsten erwartete Wii-Spiel des Jahres begeisterte durch tolle Technik, eine stattliche Zahl an Charakteren und die beeindruckenden Ultra-Smash-Attacken. Dank Online-Modus und schier endloser Herausforderungen und Sammelobjekte macht der Titel auch heute noch genauso viel Spaß wie damals zum Launch. Wetten, dass *Super Smash Bros. Brawl* auch 2009 ganz oft in den deutschen Wiis rotiert? Vor so viel Spielspaß ziehen wir unseren Hut. Herzlichen Glückwunsch, Nintendo!

HIGHLIGHT DER REDAKTION

DIE GAMES CONVENTION 2008

Die Spielemesse in Leipzig war ein großer Spaß! Und das lag nicht an den Games, sondern an euch Lesern. Ihr habt während unserer Bühnenshows mehr Stimmung verbreitet als wir je erwarteten. Das SSBB-Duell mit den vier Kirbys wird uns noch lange im Gedächtnis bleiben. Toll fanden wir auch, euch in der Abo-Lounge in netter Atmosphäre kennen zu lernen. Wir sehen uns 2009!

2009! DAS JAHR DER NINTENDO-COMEBACKS?

Totgesagt? Von wegen! Mario, Link und Donkey Kong stehen kurz vor ihrem Comeback – oder doch nicht? Wir klären euch auf.

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

DONKEY KONG

Abgesehen von den *Donkey Kong Country*-Remakes konnte DK, wie Herr Kong liebevoll genannt wird, seine Kernkompetenz in letzter Zeit nicht wirklich ausspielen. In Serien wie *Mario Kart*, *Mario Party* oder *Super Smash Bros.* war er zwar dabei, aber eben nur als ein Protagonist unter vielen. Von der einstigen Dschungel-Action war nicht mehr viel übrig. Dass Donkey jemals wieder richtige Jump & Runs erlebt, ist derzeit leider sehr unwahrscheinlich: Die Produktion eines vollwertigen Hüpfspiels wäre viel zu teuer, als dass Nintendo die wertvollen Entwickler-Ressourcen dafür hergeben könnte – denn Rare gehört bekanntlich nicht mehr zum Mario-Konzern. Und wer sollte sonst das neue Mario-Abenteuer machen, wenn alle Leute an *Donkey Kong* arbeiten würden? Was wir uns aber gut vorstellen können: Kleinere Mini-/Renn-/Sportspiele mit Donkey – ein schwacher Trost.

COMEBACK-WAHRSCHEINLICHKEIT
2009

MARIO

Ein gutes Jahr liegt *Super Mario Galaxy* nun schon zurück. Und vor etwa zweieinhalb Jahren ist *New Super Mario Bros.* erschienen. Die Fans werden also langsam ungeduldig, wann Mario sein nächstes „großes" Abenteuer erlebt. Wir vermuten: 2009 ist das noch nicht der Fall. Zwar erscheinen im Frühjahr das Rollenspiel *Mario & Luigi 3* und das Wii-Remake von *Mario Power Tennis*, aber diese beiden Spiele müssen den Fans vorerst reichen. Wir können uns zwar noch gut vorstellen, gegen Jahresende *Mario Party 9*, *Mario Golf*, *Mario Beach Sports* und *Mario Holzhacken* ins Wii-Laufwerk und in den DS-Modulschacht zu schieben, aber das sind vorerst reine Zukunfts-Visionen mit hohem Spekulations-Faktor. Halten wir also fest: Mario 2009 – ja! Mario-Jump&Run 2009 – eher unwahrscheinlich!

COMEBACK-WAHRSCHEINLICHKEIT
2009

LINK

Durchschnittlich drei Jahre warteten Nintendo-Fans von der Ankündigung eines neuen *Zelda*-Spiels bis zu dessen Erscheinen. Bedeutet das also, dass die Legende von Zelda erst 2011 weitergesponnen wird? Wir meinen: Nein, denn Nintendo hat die Zeitspannen zuletzt extrem verkürzt, damit die Fans nicht so lange hingehalten werden. Dass derzeit keine neue Episode mit Link angekündigt ist, ist eigentlich nur ein Indiz dafür, dass sich dies bald ändern wird: *Link's Crossbow Training* war vor knapp einem Jahr sowieso nur ein Teaser auf ein neues Abenteuer mit dem Zipfelmützenträger. Fragt sich nur, in welcher Form die *Zelda*-Serie zurückkommt. Wir vermuten, dass 2009 der verschollene Nachfolger von *The Four Swords Adventures* erscheint – und zwar gleichzeitig für Wii und DS, damit man den Handheld als Gaming-Controller verwenden kann. Die Büros für eure Wetteinsätze sind ab sofort geöffnet!

COMEBACK-WAHRSCHEINLICHKEIT
2009

FOX MCCLOUD

1993 im Weltraum-Shooter *Star Fox* auf dem Super Nintendo Entertainment System geboren, avancierte Fox rasch zur Nintendo-Kultfigur. Sogar ein zweiter Teil der Space-Saga existiert, wurde aber nie offiziell veröffentlicht. Zuletzt machte der Baller-Fuchs aber eher nicht mehr ganz so oft von sich reden: *Star Fox Command* für Nintendo DS war gut, aber nicht perfekt, *Star Fox Assault* für den GameCube bot allenfalls durchschnittliche Action-Kost. Wir können uns daher nicht so recht vorstellen, welchen Kurswechsel die Serie auf Wii und DS einschlagen sollte: Geht es wie gehabt weiter oder läutet die Wii eine völlig neue Art des Spielens ein? Die Gefahr besteht, dass sich die Spieler nach zu vielen mittelmäßigen Spielen von der Reihe abwenden könnten. Denn wir brauchen alles – nur keine abgekupferte Version von *Battalion Wars*. Und seltsamerweise erinnerte uns *Star Fox Assault* genau daran!

COMEBACK-WAHRSCHEINLICHKEIT
2009

CAPTAIN OLIMAR UND DIE PIKMIN

Am 6. Februar ist es soweit: *Pikmin* kommt für die Wii! Allerdings nicht der lang erwartete dritte Teil, sondern die Neuauflage des Originals, das seinerzeit im Juni 2002 für den GameCube erschien. Die dezent überarbeitete Steuerung des „Wii-makes" deutet bereits auf die Kontrollmechanismen in *Pikmin 3* hin: Die niedlichen Arbeitstierchen werden wir dann wohl mit einer eleganten Bewegung der Wii-Fernbedienung dorthin werfen, wo wir sie haben wollen. Damit erfährt eine der kreativsten, aber am wenigsten beachteten Nintendo-Serien endlich ihr verdientes Comeback – gepaart mit einer Steuerung, die schon immer darauf ausgelegt war, wie sie auf der Wii endlich ist. Haben wollen. Jetzt!

COMEBACK-WAHRSCHEINLICHKEIT
2009

CAPTAIN FALCON

„Och neeee!" – So lautete das einstimmige Echo der Redaktion, als Nintendo auf der E3 2008 das Wii-Lenkrad aus dem Ärmel schüttelte. Aber das griffige Stück Plastik ist wichtig, um die neu erschlossene Zielgruppe der Gelegenheitsspieler weiter mit der Wii vertraut zu machen. Ein ähnlich raffiniertes Element würde auch der *F-Zero*-Serie gut zu Gesicht stehen: Wie wäre es beispielsweise mit einem Schaltknüppel in Eiche-massiv-Optik oder einem Joystick im Stil alter Militär-Flugsimulationen? Aber vermutlich läuft es am Ende dann doch nur auf ein Lenkrad im SciFi-Look hinaus – da wissen wenigstens die ganzen Gelegenheitsspieler, wie man das handhabt. Oder Nintendo überrascht uns und veröffentlicht mal wieder ein Spiel, das sich ganz und gar an hartgesottene Gamer richtet? *F-Zero* ist derzeit das absolute Mysterium und daher können auch wir nicht mehr sagen als: Es kommt. Oder doch nicht?

COMEBACK-WAHRSCHEINLICHKEIT
2009

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist eine registrierte Handelsmarke von Guillemot Corporation S.A. Nintendo® und DS Lite® sind registrierte Handelsmarken oder Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Der Inhalt, die Gestaltung und die Spezifikationen können fristlos und je nach Land geändert werden.

WIR MACHEN MEINUNG: WAS BRINGT 2009?

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE,
Nintendo, CDV

WAS MACHEN EIGENTLICH ...

... Timo Pape und Sebastian Heise?

Die Zeit als N-ZONE-Praktikant war auch 2008 hart. Sehr hart. Aber jetzt dürfen Timo und Sebastian (liebevoll „Billy" genannt) endlich frohlocken: Sie haben Abstand gewonnen von den Tests zur Tierklinik in Süd-Äthiopien und der Online-Meldung zu Asterix-Gehirn-Jogging. Timo schleppt mittlerweile bei einem Autohändler zentnerschwere Reifen, um die Zeit bis zu seinem Studium zu überbrücken. Und Sebastian arbeitet keine zehn Kilometer vom N-ZONE-Redaktionsgebäude entfernt bei einem regionalen Telefonbuchverlag. Als freie Mitarbeiter bleiben uns die beiden aber erhalten. Für die aktuelle Ausgabe hat Rollenspiel-Experte Billy beispielsweise *Blue Dragon Plus* gespielt – erst brav die japanische, dann die deutsche Version. Und Timo analysierte jüngst für unser Schwestermagazin *Wii Player*, was Nichtspieler, Gelegenheitszocker und Core-Gamer von *Wii Music* halten. Na also, der Draht zur N-ZONE bleibt natürlich bestehen!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Ich sehe 2009 als ein ziemlich wichtiges Jahr für Nintendo. Nicht wirtschaftlich – Wii und DS werden auch nächstes Jahr wie geschnitten Brot verkauft, da bin ich mir sicher. Spannender ist die Frage, wohin sich Nintendo entwickelt. Bekommt Big-N die Kurve und präsentiert endlich wieder einige richtig komplexe, grafisch opulente und spielerisch fordernde Wii-Abenteuer oder wird Nintendo eher zu einer Art Spielzeugfirma? Sicherlich würde sich das Wii-Konzept auch gut verkaufen, wenn man es wirklich als „Heimspielzeug für die ganze Familie" vermarkten würde. Dazu bräuchte es auch keinen großen Spielekatalog. Dass es so kommt, bezweifle ich jedoch. Mit Spannung erwarte ich außerdem die Wii-Enthüllungen der nächsten Monate. Welche Spielkonzepte werden überraschen? Welche neuen Möglichkeiten werden Wii MotionPlus und DSi in der Praxis bieten? Oh Mann, diese Spannung!

Diese fünf Spiele rocken mich 2009:
1. Dragon Quest IX (DS)
2. The Conduit (Wii)
3. Professor Layton 2 (DS)
4. GTA: Chinatown Wars (DS)
5. Eledees (DS)

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Nintendo agierte 2008 anders als noch 2007. Und auch dieses Jahr wird der Mario-Konzern alles dafür tun, um den Wii- und DS-Kurs zu halten. Meine Thesen: Der DSi wird langsam, aber sicher den DS Lite ablösen. Dafür sorgen spezielle Spiele, die nur auf dem DSi laufen, darunter ein „Muss ich haben"-Programm vom Kaliber eines *Dr. Kawashima*. Und nach *Wii Sports Resort* kommt auch eine erweiterte Yoga-Version von *Wii Fit*. Plastikzubehör à la Zapper wird es 2009 zwar nicht von Nintendo geben, dafür werfen die Drittthersteller ganz viel Ramsch in die Läden. Und für Fans erscheint Ende des Jahres ein weiteres Mario-Spiel. Allerdings kein typisches Jump & Run, sondern ein Spin-off (Golf, Tennis, Party). Klingt realistisch, oder?

Diese fünf Spiele rocken mich 2009:
1. Another Code (Wii)
2. The Conduit (Wii)
3. Kirby Super Star Ultra (DS)
4. Chrono Trigger (DS)
5. Wii Sports Resort (Wii)

WAS MACHEN EIGENTLICH ...

... die Crossbeam Studios?

Im selben Atemzug wie Nibris (siehe rechts) kontaktierten wir noch vor der Wii-Vorstellung auch die Crossbeam Studios und führten flotte Mail-Wechsel mit dem engagierten, aber blutjungen Entwickler-Studio. Exklusiv enthüllten wir seinerzeit (das war 2007) drei neue Wii-Geheimprojekte. Zwei davon, *Orb* und *Thorn*, schienen schon recht weit in der Entwicklung vorangeschritten. Sogar eine Finanzspritze sollte Crossbeam erhalten haben, glaubte man der Website. Doch das ist lange her. Der letzte Eintrag auf www.crossbeamstudios.com stammt vom 17. Oktober 2007. Ein ziemlich klarer Fall von „Das wird nix mehr!". Dabei hätten wir eigentlich schon stutzig werden sollen, als die ersten (ziemlich mies aussehenden) Screenshots im Forum veröffentlicht wurden.

WAS MACHT EIGENTLICH …

… Kirby für Wii?

Kirby ist ein Spiel, das schon ziemlich lange durch die News geistert. Bereits seit Herbst 2006 ist das Spiel für Wii angekündigt und wird immer wieder verschoben. Ursprünglich sollte übrigens auch ein GameCube-Abenteuer mit dem rosa Knödel kommen. Wie wir alle wissen, ist es nie dazu gekommen. Stattdessen sollte das grottige Rennspiel *Kirby Air Ride* Kirbys letzter Hauptauftritt auf einer Heimkonsole bleiben. Wir vermuten dennoch, dass wir noch irgendwann das Vergnügen haben werden, Kirby aus der Seitenperspektive durch farbenfrohe Levels zu lenken. Wir lesen uns im nächsten Jahr wieder, ob es geklappt hat.

WAS MACHT EIGENTLICH …

… Mushroom Men?

Um es kurz zu machen: *Mushroom Men* wurde schlichtweg verschoben. Statt wie geplant im November 2008 zu erscheinen, kommt das Actionspiel mit den Pilzköpfen jetzt erst im Februar. In den USA ist der Titel bereits erschienen und heimste gute Wertungen ein.

WAS MACHT EIGENTLICH …

… Nibris mit dem Actionspiel Sadness?

Das offizielle Buch zum polnischen Entwickler Nibris ist jetzt als Sonderausgabe im Thienemann-Verlag erschienen (siehe Bild). Aber schön der Reihe nach: Bereits im letzten Jahr berichteten wir euch von den „vollmundigen Anpreisungen des jungen, polnischen Entwickler-Teams Nibris", das uns noch vor der offiziellen Wii-Premiere erste Konzeptskizzen zum Shoot 'em Up *Raid over the River* präsentierte. Damals waren wir mächtig baff über den Detailreichtum der Gameplay-Elemente und den Einsatz der Steuerung. Endgültig klappte uns dann die Kinnlade runter, als das beklemmende Horror-Adventure *Sadness* gezeigt wurde – jedenfalls in Form erster Ideen-Dokumente. Ein Jahr ist mittlerweile vergangen. Was hat sich getan? Nibris kündigte an, das Spiel in Koproduktion mit den Frontline Studios zu entwickeln. Außerdem heißt *Raid over the River* inzwischen (Achtung, kein Scherz!) *ROTR*. Absurd. Wir stehen immer noch zu unserem Fazit des letzten Jahres: Die Herausgabe von Konzeptmaterial ohne erkennbaren Marketing- oder PR-Plan zeugt nicht gerade von Professionalität seitens Nibris. Immerhin wurde die Website des Entwicklers einem Relaunch unterzogen, aber der letzte Eintrag stammt vom Juni 2008. Mal sehen, ob wir 2009 eine Vorschau zu *Sadness* zustande bekommen. Doch mit nur einem einzigen Artwork ohne jegliche Informationen wird dieses Vorhaben äußerst schwierig … Der Release-Termin zu *Sadness* lautet übrigens „Herbst". Wir zweifeln noch.

DIE MEINUNG

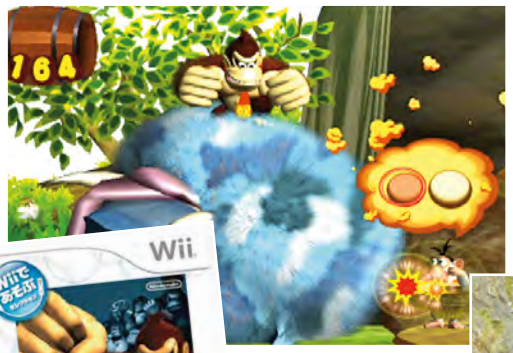
THOMAS EDER:
Ich bin zwar etwas skeptisch, aber dennoch blicke ich hoffnungsvoll ins Jahr 2009. Bessere Kommunikationsmöglichkeiten zwischen Wii und DS, erweiterte Multimedia-Features, schicke DSi-Spiele dank mehr Grafikpower und eine Menge innovativer Ideen, wie man es von Nintendo gewohnt ist. Und ganz besonders hoffe ich darauf, dass wir Gamer nicht zu kurz kommen werden und es speziell für uns einen ordentlichen Schwung cooler neuer Nintendo-Games geben wird. Die Ankündigung eines neuen *Zelda*, *Starfox* oder *F-Zero* wäre genau das, was wir Zocker uns im Moment von Nintendo wünschen!

Diese fünf Spiele rocken mich 2009:
1. The Conduit (Wii)
2. GTA Chinatown Wars (DS)
3. Dragon Quest X (Wii)
4. Chrono Trigger (DS)
5. Endless Ocean 2 (Wii)

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

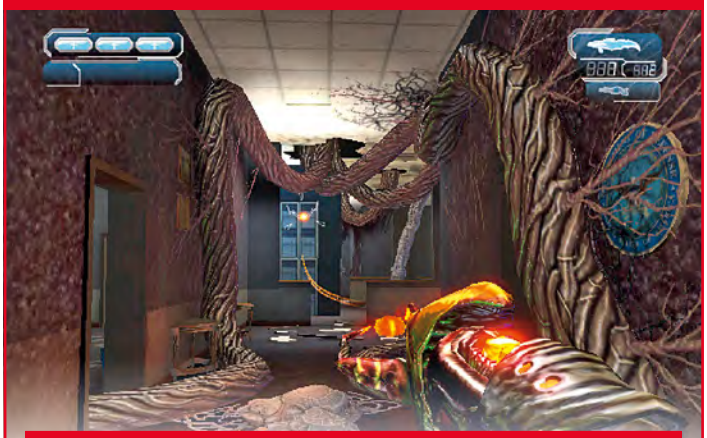
NEW PLAY CONTROL



In unseren Most-Wanted-Charts werden die Neuauflagen von Cube-Spielen für die Wii zwar nicht geführt, dennoch erhalten wir viel Leserpost mit Fragen und Meinungen dazu. Neben *Mario Tennis*, von dem wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, wird es in der *New Play Control!* genannten Reihe noch *Pikmin* und *Donkey Kong Jungle Beat* mit einer an die Wii angepassten Steuerung und einem schicken Wendecover (zumindest in Japan) geben. Wir sind gespannt, welche Titel in den kommenden Wochen noch kommen!

Wii	Mario Power Tennis (N. P. C.!)	März	Sport
Wii	Pikmin (New Play Control!)	6. Februar	Strategie

THE CONDUIT — Wii



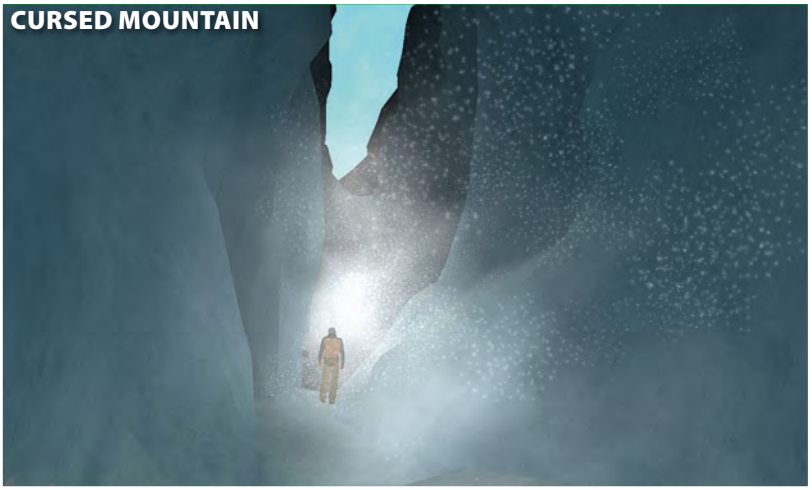
Kürzlich hatte die Redaktion das Vergnügen, den Shooter aus dem Hause Sega ausführlich anzuspielen, und ist absolut begeistert! Wir sind uns einig, dass uns hiermit eines der besten Wii-Spiele des kommenden Jahres bevorsteht. Ballerfans zählen die Tage bis zum geplanten Release im Sommer 2009!

Wii	The Conduit	Juni/Juli 2009	Ego-Shooter

CHRONO TRIGGER DS — DS

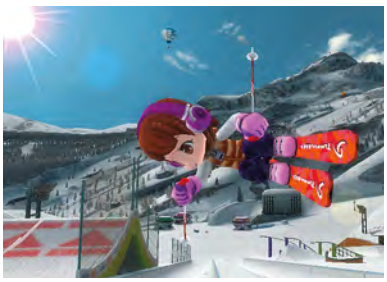
Nachdem *Fire Emblem* , der bisherige Spitzenreiter unserer Most-Wanted-Charts, nun endlich auch hierzulande erschien, sicherte sich das *GTA* für den DS souverän die Pole Position. Dies verwundert weniger als der Sturm von *Chrono Trigger* auf den dritten Rang. Aufgrund des großen Interesses haben wir für euch das Kult-RPG im Importtest ab Seite 71 der aktuellen N-ZONE!

DS	Chrono Trigger DS	Februar 2009	Rollenspiel



IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.



FAMILY SKI & SNOWBOARD (Wii)
Einschätzung nicht möglich

ENCHANTED FOLK (DS)
Einschätzung: ●●●●○

JOB ISLAND (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

SUIKODEN TIERKREIS (DS)
Einschätzung: ●●●●●

DER VORSCHAUTEIL

Wii

20 Cursed Mountain

25 Ghostbusters: The Videogame

26 Ready 2 Rumble

28 Overlord: Dark Legend

30 Tenchu 4

DS

32 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

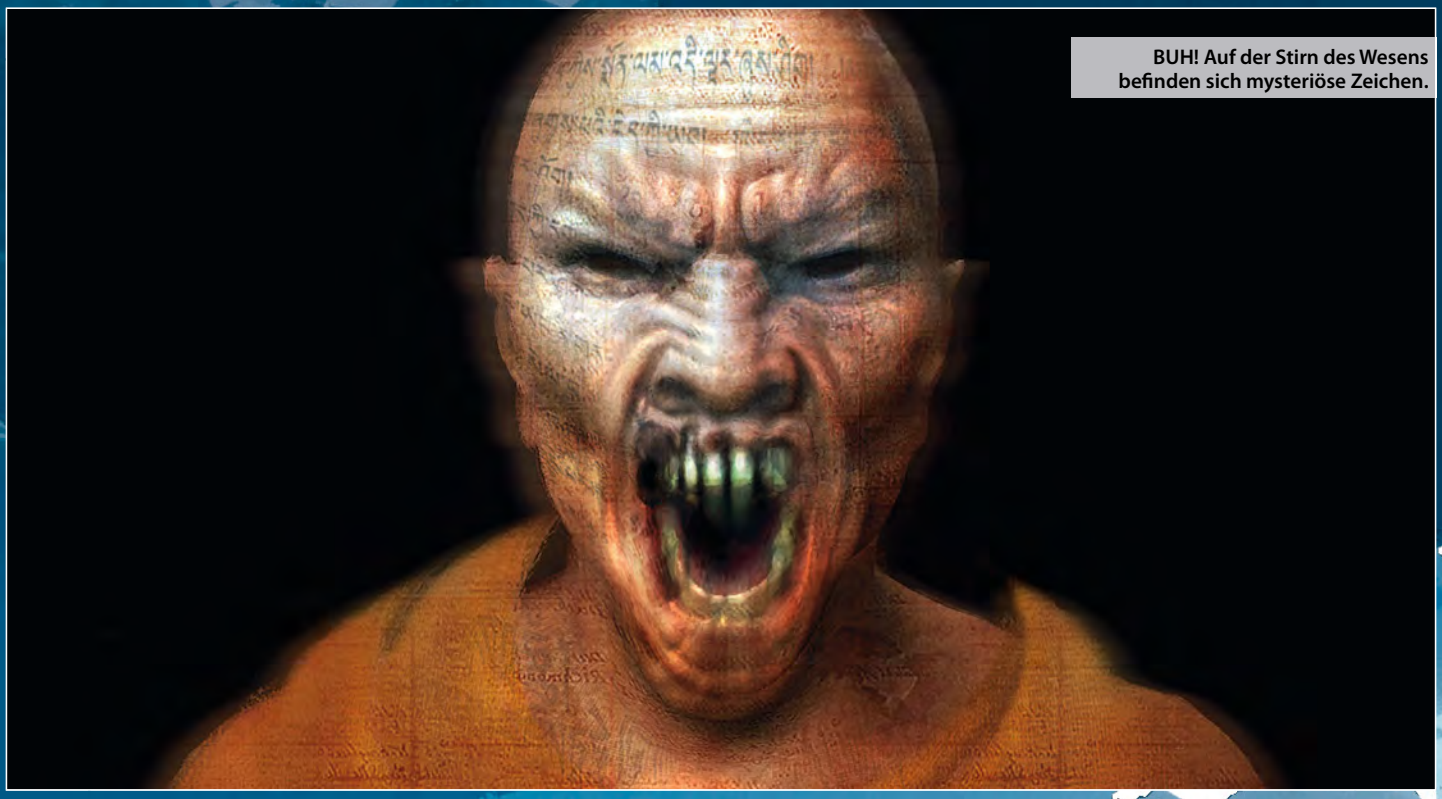
36 Mario & Luigi 3

38 Blue Dragon Plus

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	2	The Conduit	2
2	1	Pikmin 3	5
3	4	Wii Sports Resort	4
4	5	Pro Evolution Soccer 2009	5
5	Neu	Final Fantasy CC: Echoes of Time	1

Platz	*	Titel	Monate
1	2	GTA: Chinatown Wars	6
2	Neu	Mario & Luigi 3	1
3	3	Chrono Trigger DS	3
4	6	Pokémon Platin	6
5	4	Kirby Super Star Ultra	2



BUH! Auf der Stirn des Wesens befinden sich mysteriöse Zeichen.

FAKTEN

- Von Mitarbeitern des ehemaligen Studios Rockstar Vienna (u. a. GTA III für die Xbox)
- Action-Adventure im Himalaya
- Bergsteigen mit der Wii-FB
- Horrorelemente und Schockeffekte
- Im Spiel gibt es keine Waffen
- Buddhismus und die asiatische Kultur spielen eine wichtige Rolle.

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
Deep Silver

CURSED MOUNTAIN

Es geht bergauf mit der Wii. Und das im wahrsten Sinne des Wortes ... Dieses Spiel treibt euch auf die Spitze!

So einen Arbeitstag lob ich mir: Gerade hat uns ein freundlicher, bärtiger Österreicher namens Martin Filipp von Deep Silver Games in der Redaktion besucht, der auch noch eine hübsche blonde Studentin namens Esther im Gepäck hatte. Und dann gaben uns die beiden einen Einblick in einen potenziellen Wii-Hit des kommenden Jahres: Das vielversprechende Action-Adventure *Cursed Mountain* wird in Österreich entwickelt und hat zahlreiche Überraschungen parat.

DER BERG RUFT

In *Cursed Mountain* macht ihr euch als Eric Simmons auf in den Himalaya, um euren Bruder Frank zu finden. Dieser nahm an einer Expedition teil, die ein mysteriöses Artefakt bergen sollte. Doch irgendetwas ist auf dem Berg schiefgelaufen und so schnappt ihr euch Hacke und Anorak und begebt euch auf die Suche nach dem verschollenen Bruder. Ziel ist der Chomolonzo, „The Sacred One", ein fiktiver Berg mitten im Dach der Welt, für den die Designer aber ordentlich Satellitenkarten gewälzt haben. Die erste Szene, die wir sehen durften, zeigte Eric in einem verlassenen Bergdorf. Noch befindet er sich in sicherer Entfernung zu dem schicksalshaften Gipfel, der aber im Hintergrund bereits majestätisch aus einem Gebirgsmassiv herausragt. Ihr beginnt eure Klettertour bei etwa 5.000 Höhenmetern und habt den schwersten Teil des 8.000ers also noch vor euch. Martin Filipp lenkt unseren Blick auf ein weit entferntes Kloster, welches später der Schauplatz für eines der kommenden Levels werden wird. Denn, so erklärt uns der Mann von Deep Silver stolz, bei *Cursed Mountain* wird die gesamte Spielumgebung immer im Speicher vorliegen. So könnt ihr jederzeit zurückblicken auf den Weg, den ihr bereits hinter euch gelassen habt – und gleichzeitig habt ihr die Strapazen des vor euch liegenden Weges zum Gipfel immer vor Augen. Esther steuert Eric jetzt weg vom Bergpanorama und durch die Gassen des Städtchens, in dem bereits ein frischer Wind bläst: Das Lüftchen lässt Fähnchen genauso flattern wie Erics Haare und Klamotten. Die Grafik machte in der recht frühen Version des Titels bereits einen ordentlichen Eindruck: Viele kleine Details gefallen und das Gipfelpanorama ließ uns andächtig in den Himmel starren. Schnell jedoch wird die Idylle getrübt, denn spätestens als Schemen an Eric vorbei in die Dunkelheit huschen, ahnt man, dass es nicht bei einem gemütlichen Skihüttenfest mit Touristenshop bleiben wird.

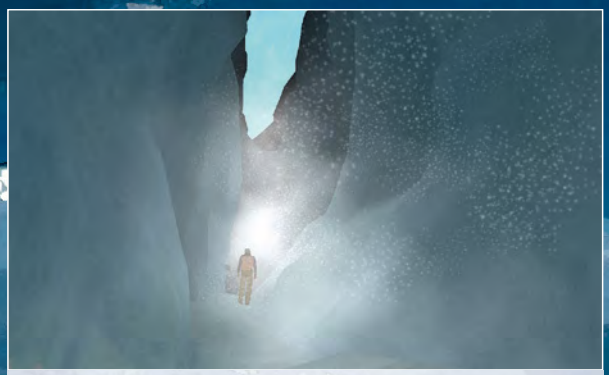
VERFLUCHT NOCH MAL

Martin Filipp springt in eine andere Szene, in der es auch gleich ordentlich zur Sache geht. Schaurige Gestalten nähern sich Eric. Und nun erleben wir die erste Überraschung: In *Cursed Mountain* werden keine Waffen zum Einsatz kommen! Stattdessen wendet Eric buddhistische Rituale an, um die Geisterwesen loszuwerden. Laut der östlichen Religion verharrt die Seele in einer Zwischenwelt, Bardo genannt, bevor sie entweder wiedergeboren wird oder ins Nirvana gelangt.

CAMPING Was erwartet euch wohl in diesem Lager?

WEITBLICK Euer Ziel, die Bergspitze, habt ihr jederzeit vor Augen.

UNTER BEOBACHTUNG Die geisterhaften Bewohner der Zwischenwelt sorgen dafür, dass ihr nie allein unterwegs seid.



COOL DOWN Um solche Passagen zu überleben, müsst ihr den Bergsteiger in euch finden – Lasst euch nicht umpusten!

BESUCH AUS ÖSTERREICH Martin Filipp und Esther Blaimschein von Deep Silver Games zu Gast in der Redaktion.

Irgendwas scheint also los zu sein auf dem verfluchten Berg, denn die Seelen der Einwohner und Bergsteiger, die auf uns zustürmen, sind im Bardo steckengeblieben. Um sich gegen bereits Verstorbene zu wehren, hilft natürlich kein Schießeisen. Zum Glück hat Eric von einem buddhistischen Mönch gelernt, wie man in das Bardo hineinschauen kann. Um die Kreaturen loszuwerden, wendet Eric spezielle Gebete und Gesten an, die ihr per Wii-FB und Nunchuk ausführt. Symbole zeigen, welche Handbewegungen den Geistern Einhalt gebieten, während eine schwarze, wabernde Masse das Bardo visualisiert. Waren die Gebete erfolgreich, ist die verfluchte Seele erlöst und darf ihren weiteren Weg antreten. Praktisch, mal was Gutes zu tun! Auch der uns vorgeführte Endboss war auf diese Weise zu erledigen. Später im Spiel soll sogar ein kompletter Level im Bardo spielen.

KLETTERPARTIE

In einer weiteren Szene befinden wir uns in einer riesigen Eishöhle. Die frostigen Wände funkeln beeindruckend und feiner Schnee weht über Boden und Wände. Um vorwärtszukommen, nutzt Esther nun die Wii-FB voll aus: Mit Kletterbewegungen erklimmt sie die spiegelglatten Flächen und mit einem Stoß rammt sie den Eispickel in die Wand, um Halt zu finden und nicht in den gähnenden Abgrund zu stürzen. Solche Bewegungseinlagen sollen öfter vorkommen. Martin versichert uns, dass man auf die speziellen Gegebenheiten der Wii geachtet hat. So soll ermöglicht werden, dass der Spieler nicht starr vor Angst vor dem Bildschirm verkrampft, sondern durch seine eigenen Bewegungen und durch Körperkontrolle noch stärker in das Geschehen auf dem Berg hineingezogen wird. Zwischendurch wird es auch schmale Felsgrate geben, auf denen ihr die Balance halten müsst, und bei besonders starken Stürmen müsst ihr immer wieder gegensteuern, um nicht einfach davongeweht zu werden. Für allerlei Bergsteiger-Action dürfte also gesorgt sein.

GIPFELKOLLER

Natürlich hat auch ein Eric Simmons nicht unbegrenzt Luft: Lauft ihr längere Strecken oder gelangt ihr in Höhen mit wenig Sauerstoff, muss sich Eric erst mal ausruhen und verschnaufen – im günstigsten Fall. Denn Sauerstoffmangel und dünne Luft verursachen auch schon mal Halluzinationen und seltsame Dinge passieren um Eric herum. Wirklich nur Einbildung? Wie *Silent Hill* lässt euch auch *Cursed Mountain* in der Schwebe zwischen Realität und Halluzination. Erst im Verlauf des Spiels werden die Geheimnisse nach und nach gelüftet: Was hat es mit dem geheimnisvollen Artefakt auf sich? Wo ist

PAZIFISTENTAUGLICH

Die Welt von *Cursed Mountain* wird von zahlreichen Geistwesen bevölkert. Doch im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern setzt ihr euch nicht mit Waffen zur Wehr, wenn es hart auf hart kommt. Stattdessen findet ihr euch in einer durch schwarzen Dunst eingegrenzten Arena wieder. Jetzt müsst ihr Gebete einsetzen, um die im Bardo gefangenen Seelen zu erlösen. Die Entwickler haben zahlreiche Gesten studiert, die im Buddhismus tatsächlich benutzt werden, und diese mit dem Wii-Controller umgesetzt. Mit diesen Gesten reißt ihr die armen Seelen aus der Zwischenwelt heraus und setzt sie somit frei. Zwar steht noch ein bisschen Feintuning an, aber spannend und kreativ ist die Form der Gegnerbeseitigung schon jetzt.

BUDDHISTISCH Solche Tempelanlagen spielen eine wichtige Rolle.

Erics Bruder? Lebt er überhaupt noch? Uns wurde versprochen, dass die Story weitere Überraschungen parat haben wird. Und dass wir *Cursed Mountain* selbst durchspielen müssen, um das Geheimnis des verschollenen Bruders zu lüften. Besonders wichtig war es den Entwicklern dabei, immer authentisch zu bleiben. Alle Elemente des Spiels stammen aus der ansässigen Kultur und der buddhistischen Religion – sowohl das merkwürdige Artefakt als auch der Glaube an die Zwischenwelt, in der sich die Verstorbenen nach dem Tod aufhalten, stammen aus der Bergwelt, in der *Cursed Mountain* angesiedelt ist. Da sorgt nicht nur der Schneesturm für kalte Schauer … In zahlreichen Cutscenes spinnt das Horrorspiel die Geschichte fort und ihr taucht tiefer ein in eine fremde Welt mit Lebensbedingungen, wie wir sie uns in unseren gemütlich beheizten Schlafzimmern kaum vorstellen können.

GIPFELSTÜRMER

Bereits in der frühen Version verbreitete *Cursed Mountain* eine stimmige Atmosphäre. Die Grafik befand sich auf einem hohen Wii-Niveau und man merkte dem Spiel die umfangreiche Recherche der Programmierer regelrecht an. Die Geister sind Bewohnern des Himalaya nachempfunden und wurden dann verformt und verfremdet, sodass sie gruseliger wirken als der Yeti, Reinhold Messner und Florian Silbereisen zusammen, und die Dörfer, Tempel und natürlich die Bergpanoramen wirkten authentisch und strahlen einen ganz besonderen Reiz aus. Zudem ist das Szenario herrlich unverbraucht und durch die Kletterpartien schön mit der Wii-Steuerung verknüpft. Auch die Möglichkeit, vom Berg herunter die gesamte bisher gespielte Strecke zu überblicken, gefiel uns gut. Da wir bisher nur eine frühe, unzusammenhängende Version des Spiels sehen durften und die Kletterpartien und Gebetskämpfe noch nicht selbst ausprobieren konnten, gibt es als Einschätzung zunächst einmal 4 von 5 Punkten. Wenn die enorm kreative und ausgefallene Story bis zum Ende spannend bleibt, die „Kämpfe" auf der Wii nicht ermüden und das Spielerlebnis zu einem runden Ganzen wird, ist aber noch wesentlich mehr drin. Das Abenteuer ist auf einen Spieler ausgelegt, grob 10-15 Stunden werden für den Gipfelsturm benötigt. Sowohl Gelegenheitsspieler als auch Hardcorezocker sollen ein rundum schaurig-schönes Spielerlebnis bekommen. Zum Thema WiiMotionPlus wurde bisher noch keine Entscheidung getroffen. Auch der Erscheinungstermin befindet sich noch irgendwo in der Zwischenwelt, aber der Titel soll definitiv 2009 auf den Markt kommen. Wir rechnen frühestens in der zweiten Hälfte des Jahres mit einem Release. Bis dahin dürfen alle Bergsteiger den Blick gen Wien richten und auf einen intensiven Wii-Titel jenseits des Einheitsbreis hoffen …

VORSCHAU **Wii**

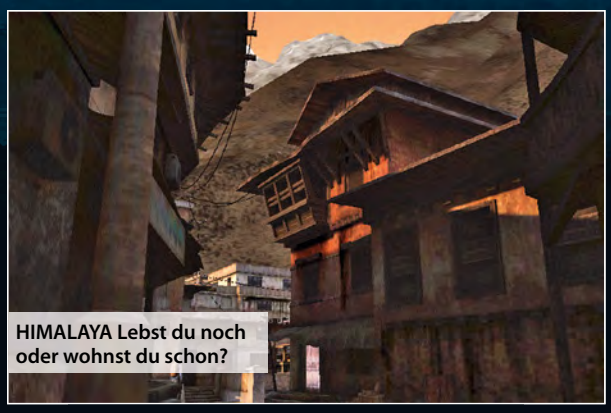
CURSED MOUNTAIN

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	Deep Silver
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Cursed Mountain muss noch einige Höhenmeter zurücklegen, wird aber definitiv keinen Sturz erleiden.

UNHEIMLICH Was ist echt, was bildet ihr euch nur ein?



HIMALAYA Lebst du noch oder wohnst du schon?

FÜR ALLE MIT OHREN

Licht und Finsternis gehen auf's Ganze:

Wir halten den Preis in Schach!

Folge 01 für nur 3,29 Euro

Jetzt mit über 200.000 zusätzlichen Tracks im Angebot!

■ Don Harris - Psycho Cop • 03: Das schwarze Amulett

■ Don Harris - Psycho Cop • 04: Das Erbe der Wächter

■ Gabriel Burns • 30: Weiss

je 5,49 Euro

■ Abseits der Wege • Kapitel 05: Jenseits

■ Point Whitmark • 24: Am Tag der großen Flut

■ Jack Slaughter • 02: Professor Dooms Erwachen

Noch mehr Hörspiel-Spannung

Mehr Hörspiel-Infos unter: www.folgenreich.de

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

QUO VADIS, ATARI?

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Atari

Atari lud jüngst nach London, um das Spiele-Line-up für 2009 vorzustellen. Natürlich waren wir für euch vor Ort!

Wenn ihr den Namen Atari hört, woran denkt ihr dann? Vielleicht an *Pong*, den Urvater aller Videospiele. Oder ihr habt das Atari VCS 2600 vor Augen, das bereits Ende der 70er Spielspaß in Millionen Haushalte brachte. Noch vor dem Nintendo Entertainment System gab es einen richtig großen Player in der Videospielbranche. Doch das ist längst Geschichte. Hardware stellt Atari schon lange nicht mehr her und das Unternehmen, das wir heute als Atari kennen, hieß früher Infogrames und lizenzierte sich diesen Namen lediglich vor fünf Jahren. Wii-Spieler kennen Atari vor allem wegen der *Dragon Ball Z*-Spiele oder *Alone in the Dark*. Wir fragten uns also, welchen Weg Atari 2009 einschlagen würde und reisten gespannt nach London.

Zentrales Ereignis des Atari-LIVE-Events war die Keynote der Atari-Bosse David Garnder und Phil Harrison. Letzterer wechselte erst Ende Februar von Sony in seine neue Position. Was die beiden dann aufboten, hatte wirklich Hand und Fuß. Der Publisher war so schlau, sich einige der von Activision Blizzard aufgegebenen Spiele zu schnappen. Das *Ghostbusters*-Spiel und ein Next-Gen-Remake des *Riddick*-Spiels für Xbox werden nun von Atari vertrieben. Es wurden viele weitere Spiele für PC, PS3 und 360 vorgestellt, die allesamt solide oder gar richtig gut waren. Eine Überraschung für Wii-Besitzer gab es dann aber doch: Tetsuya Mizuguchi – das Design-Genie hinter den Spieleperlen *REZ*, *Lumines* oder *Every Extend Extreme* – kündigte an, ein Musikspiel für die Wii zu planen. Der Arbeitstitel lautet QJ und darin werdet ihr mit Bewegungen der Wii-Fernbedienung spielen und gleichzeitig Musik erzeugen. Wer Mizuguchis Spiele kennt, dürfte sich sicherlich schon jetzt ein Loch in den Bauch freuen. Außerdem wurde mit *The Chase: Felix meets Felicity* ein wirklich putziges „Hüpf und Mal"-Spiel für DS gezeigt. Es wird zudem ein Jamie-Oliver-Kochspiel für DS geben und wir sahen den zweiten Teil von *Sam & Max* sowie von *Family Ski*. Die interessantesten Wii-Spiele – *Ghostbusters* und *Ready 2 Rumble Revolution* – stellen wir euch auf den folgenden Seiten vor.

THE CHASE In diesem DS-Hüpfspiel malt ihr eurer Spielfigur Plattformen und Seile. Zuckersüß!

HOTTEHÜ Natürlich darf ein Pferdespiel nicht fehlen – My Horse & Me 2 wurde gezeigt.

DS-KOCHBUCH Auf dem Handheld bringt euch Jamie Oliver das Kochen bei.

SPASS IM SCHNEE Das zweite Family Ski sah dem ersten Teil zum Verwechseln ähnlich.

WIE IM FILM Alle Originalstimmen aus dem Film sind auch im Spiel dabei! Da die Story sogar aus den Händen der Filmemacher kommt, könnte man sie als Teil 3 bezeichnen.

RUHE BITTE: In der Bibliothek erledigt ihr den Geist, der den Jungs im ersten Film entwischte.

GHOSTBUSTERS

Ihr seid Kammerjäger für das ganz hartnäckige Ungeziefer.

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Atari

FAKTEN

- Zum Release wird Ghostbusters 25 Jahre alt.
- Mit den Stimmen der Original-Ghostbusters
- Skript von Dan Akroyd und Harold Ramis
- Anderer Look als auf PS3, 360 und PC
- Splitscreen-Koop-Modus

Das wurde aber auch Zeit! 20 Jahre nach *Ghostbusters 2* treten die vier Geisterjäger zu ihrem dritten Abenteuer an. Allerdings flimmert das nicht über die Kinoleinwand, sondern findet in eurer Wii-Konsole statt. Dabei schlüpft ihr in die Rolle eines neuen, fünften Teammitglieds. Als eine Art Geisterjäger-Azubi ist es eure Aufgabe, die allerneuesten Waffenprototypen zu testen. Im Spielverlauf bekommt ihr daher immer bessere Schießprügel mit verschiedensten Funktionen in die Hände. Die braucht ihr auch, um in den Levels weiterzukommen, was uns stark an die *Metroid*-Spiele erinnerte. Die Ähnlichkeiten gehen aber noch weiter, schließlich könnt ihr auch in *Ghostbusters* im Spielverlauf immer wieder diverse Gegner scannen.

GRAFIK-EXTRAWURST FÜR WII

Grafisch wirkt das Spiel durchaus ordentlich. Die Umgebungen strotzen zwar nicht vor Details, jedoch sind sie vollgestopft mit zerstörbaren Objekten. Während eures Kammerjägerjobs richtet ihr also ein gehöriges Chaos an. Anders als die realistisch gehaltenen PS3- oder 360-Fassungen sieht das Spiel auf der Wii übrigens recht comichaft aus. Dustin Dobson, kreativer Leiter beim Entwickler Red Fly, erklärt diesen Schritt: „Wir hätten natürlich auch die PS3-Version nehmen und für die Wii herunterrechnen können. Das würde aber wirklich mies aussehen. Dieser Comic-Look passt viel besser zur Hardware der Wii und sieht wirklich gut aus."

Gesten werden im Spiel nur dezent eingesetzt, ihr schüttelt etwa den Controller, um euch von Schleim zu befreien. Die Steuerung entspricht prinzipiell der eines Ego-Shooters, jedoch linst die Kamera eurer Spielfigur über die Schulter. Eure Kollegen sind übrigens keine Statisten. Sie bekämpfen selbstständig Geister und helfen euch auch, wenn ihr verwundet seid. Im Gegenzug müsst ihr selbst ein Auge auf die vier (erstaunlich gut synchronisierten) Geisterjäger haben und sie gegebenenfalls aus heiklen Situationen retten. Hier könnte uns mal wieder eine wirklich gelungene Filmlizenz bevorstehen!

EURE KOLLEGEN Den Look des Spiels muss man mögen – uns gefällt er jedoch ganz gut.

GEISTER-RADAR Mit dem PKE-Scanner seid ihr Geisterwesen auf der Spur.

CHAOTISCH In den Levels könnt ihr richtige Verwüstungen anrichten.

VORSCHAU **Wii**

GHOSTBUSTERS

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Red Fly Studio
TERMIN	Juni 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Das Spiel strotzt vor Liebe zum Detail und ist deshalb wirklich spannend. Hoffentlich ist auch der Rest des Spiels so gelungen.

KARRIERESPRUNG Dieser Charakter wurde durch einen berühmten deutschen Torhüter inspiriert. Wir hielten ihn zunächst für Dolph Lundgren.

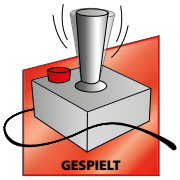
BUNTES COMEBACK Das letzte Ready 2 Rumble erschien im Jahr 2000. Mit der Wii kam inzwischen die perfekte Konsole für eine Fortsetzung.

FAKTEN

- Dritter Teil der Spieleserie, …
- … die auf der Dreamcast startete.
- Ihr könnt einen eigenen Boxer erstellen …
- … oder aus 18 Promi-Karikaturen wählen.
- Nutzt Wii-FB und Nunchuk.
- Lautsprecher- und Rumble-Support

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Atari

READY 2 RUMBLE REVOLUTION



Was auf der Dreamcast begann, feiert nun sein Wii-Comeback!

Vor über einem Jahr stellten wir auf www.videogameszone.de eine Umfrage online, bei der wir nach eurer Lieblingssportart in *Wii Sports* fragten. Bowling und Tennis waren die großen Gewinner. Boxen spielten gerade mal 15 % der Teilnehmer am liebsten. Vielleicht liegt es daran, dass eure Bewegungen darin nicht so exakt wie bei Bowling erfasst werden oder das Spielgeschehen nicht so intuitiv wie bei Tennis ist. Dennoch sind inzwischen so einige Box-Spiele für die Wii erschienen oder in Planung. Da wären *Facebreaker K.O. Party*, *Victorious Boxers: Revolution*, das jüngst angekündigte *Punch-Out!!* und nun auch *Ready 2 Rumble Revolution*. Doch wie will sich das Spiel von der Konkurrenz abheben? Der populäre Ring-Ansager Michael Buffer dürfte kaum reichen.

SEICHTER LOOK

Auf den ersten Blick sieht das Box-Spiel klar wie ein Vertreter aus der Spaßspiel-Abteilung aus. Anstatt der skurrilen Gestalten der Vorgänger werden diesmal über ein Dutzend Promi-Karikaturen in den Ring geschickt. Fans der Dreamcast-Originale könnten ihre Probleme haben, plötzlich mit Shaun White, Olli Kahn (!) oder David Hasselhoff in den Ring zu steigen! Die Figuren tragen übrigens allesamt Fantasienamen, sind aber schnell erkannt. Wir durften nach einer kurzen Einweisung sogar selbst Hand an das Spiel legen. Die Steuerung gestaltet sich dabei recht simpel. Nunchuk und Wii-FB erkennen drei verschiedene Schlaggesten, die ihr für Gerade, Schwinger und Haken nutzt. Per Tastendruck auf C setzt ihr eure Schläge tiefer an, was zu insgesamt vier Trefferzonen führt. Mit der Z-Taste blockt ihr und per A-Knopf entladet ihr mächtige Rumble-Angriffe, die sich durch gutes Spielen aufladen lassen. Das Spielsystem ist also recht simpel und ließ uns ein relativ belangloses Spielgefühl erwarten. Aber da haben wir nicht mit AKI gerechnet, dem Entwickler des Spiels. Das japanische Studio kennt ihr vielleicht von *Sim City DS*, doch richtig berühmt sind die Jungs für ihre extrem tiefgründigen Wrestling-Games. Und dieses Know-how merkt man dem neuen Wii-Spiel bei jedem virtuellen Faustschlag an. Das ganze Spiel mag albern aussehen und nicht gerade realistisch verlaufen, doch die Kämpfe sind erstaunlich anspruchsvoll. Anders als beispielsweise bei *Facebreaker* geschieht die Action

EHER ALBERN Der Look des Spiels ist sicher Geschmackssache.

GRINSEBACKE Den Gesellen haben wir immerhin sofort als Shaun White erkannt.

eher gemächlich. Ihr habt genug Zeit, Combos aneinanderzureihen, die Deckung hochzunehmen oder einen Ausweichschritt zu machen. Allerdings wirkte das Geschehen auch nicht lahm oder langweilig.

ECHTER TIEFGANG

Die Entwickler sind hier wirklich auf dem richtigen Weg, was Steuerung und Spielgeschehen anbelangt. Die Gesten wurden beispielsweise sehr gut erkannt und ihr könnt bereits inmitten eines Schlags die Geste für den nächsten ausführen. Damit lassen sich problemlos Combos ausführen, ohne dass ihr immer wieder am falschen Timing scheitert. Damit ihr alle Facetten des Spiels erlernt, bauten die Entwickler den Championship-Modus ein. Darin kreiert ihr euren eigenen Boxer, trainiert ihn mit diversen Übungen und macht ihn zum Profi-Fighter. Nebenher werdet ihr selbst immer besser. Euer angehäuftes Können dürft ihr entweder im Arcade- oder Quick-Fight-Modus erproben oder ihr schnappt euch einen Mitspieler, was für viel Stimmung vor der Glotze sorgen sollte.

NO-NAME In Amerika ist Simon Cowell extrem bekannt. Hier dürfte kaum jemand die Karikatur erkennen.

GUTE AUSSICHTEN

Von dem, was wir bislang von *Ready 2 Rumble* gesehen haben, waren wir durchaus beeindruckt. Zwar ist der Titel grafisch keine Bombe, doch manches Detail an den Figuren und hübsche Effekte sorgen für eine solide Optik. Der neue Stil mit all den Promi-Boxern ist Geschmackssache, doch das Herzstück des Spiels ist offenbar richtig gut gelungen. Wir sind froh, dass man großen Wert auf ein unterhaltsames, funktionelles und auch anspruchsvolles Kampfsystem gelegt hat. Schade nur, dass das Genre der Box-Spiele weltweit nicht das populärste ist. Dennoch sind wir der Meinung, dass die Entwickler den richtigen Weg gehen und hoffen, dass das Spiel bis zur letzten Runde unterhalten kann.

VORSCHAU **Wii**

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	AKI
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Trotz des ulkigen Looks steckt ein durchdachtes Kampfsystem in diesem Spiel. Genrefans sollten sich den Titel vormerken.

ARMEE DER FINSTERNIS Eure Schergen sind allzeit bereit, das Märchenland zu verwüsten.

KRÜMELMONSTER Sie sehen zwar harmlos aus, aber habt ihr schon mal eine Zuckerstange an den Schädel bekommen?

FAKTEN

- Mischung aus Rollen- und Strategiespiel
- Prequel zu Overlord für die Xbox 360
- Komplett eigenständige Story
- An die Wii angepasste Steuerung
- Ihr befehligt vier Typen von Dämonen
- Drei große Oberwelten
- Schräger Humor

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Codemasters

OVERLORD – DARK LEGEND

Alle wollen die hübsche Prinzessin. Das gibt Gekloppe, bis einer heult. Doch diesmal seid ihr am Drücker, denn ihr seid der Overlord.

Es war einmal in einem Königreich weit, weit weg. Ein idyllischer Märchenwald liegt vor uns, goldenes Sonnenlicht durchflutet das von Feen bevölkerte Tal. Purpurne Blätter schweben durch die Luft und fangen die lieblichen Sonnenstrahlen auf, die sich zärtlich ihren Weg durch die Baumkronen bahnen … Plötzlich betritt ein riesiger Ritter mit einem gigantischen Schwert die Szenerie, gefolgt von grässlichen Dämonen, die alles zertrümmern, was so rumsteht im Märchenland. Die Unholde grunzen und lachen, während sie plündernd durch die Gegend ziehen und ihren Schabernack treiben. Der mächtige, abgrundtief böse Krieger seid ihr – und die finsteren Lakaien hören auf jedes Wort aus eurem Mund. Willkommen in der Welt von *Overlord*!

UNBEGRENZTE MACHT

Bereits auf der Xbox war *Overlord* ein wahrer Überraschungshit, und was wir von der Wii-Version bisher sehen durften, war ebenfalls ein Grund zur Freude: Hier erwartet uns im Sommer nicht bloß eine einfache Portierung, sondern ein völlig eigenständiger Teil, der storymäßig vor dem ersten Teil angesiedelt ist und eine speziell an die Wii angepasste Steuerung bieten wird. Mit dem Control Stick bewegt ihr euren mächtigen Overlord durch die schicke Märchenwelt, die Wii-FB funktioniert wie eine Art Zeiger. Um euren Krieger herum wuseln zahlreiche Dämonen, die ihr nach Belieben durch die Gegend kommandiert. Klickt ihr auf ein Objekt, wie eine Karre, eine feindliche Kreatur oder auch ein Schaf, machen sich eure Schergen sofort über den Gegenstand eurer Begierde her. Für jeden eurer Lakaien, den ihr loshetzen wollt, drückt ihr einmal den B-Knopf, mit A ruft ihr eure Diener nach und nach zurück. Wollt ihr einer eurer Kreaturen Feuer unterm Hintern machen, könnt ihr euch den Burschen persönlich schnappen und per

LASS ZAPPELN Schüttelt den Kollegen mit der Wii-FB, bis er richtig schön sauer ist.

WWW.N-ZONE.DE

Wii-FB ordentlich durchschütteln. Habt ihr den Knaben richtig sauer gemacht, läuft der Dämon Amok – und bringt sogar meterhohe Mauern zur Explosion! Kommt es hart auf hart, kann der Overlord natürlich auch selbst kraftvoll zuschlagen oder spektakuläre Zaubersprüche einsetzen.

GUTES PERSONAL

Bis zu vier verschiedene Typen von Dienern kommandiert ihr im Verlauf des Spiels. Zieht euch eure Schergen einfach aus Portalen, an denen ihr immer wieder an bestimmten Stellen des Spiels vorbeikommt. Wie groß eure Horde werden kann und welche Sorten der Unholde ihr herumschubsen könnt, bestimmt eure Lebenskraft, die ihr erhöhen könnt, indem ihr eure Schergen mit der Lebensessenz ihrer Opfer antanzen lasst – derjenigen von Schafen zum Beispiel. Bis zu 25 Diener ziehen für euch gleichzeitig auf Ganoventour. Durch die verschiedenen Farben der „Minions" ergeben sich auch zahlreiche Rätsel: Nur der blaue Unhold kann durch Wasser gehen, rote Schergen sind wahre Feuerteufel. Die braunen Diener sind die besten Kämpfer und auch sonst gut belastbar und die grünen sind Meister im Anschleichen. Eure Armeen sind dabei auch immer wieder für ein Späßchen gut: Die Dämonen dekorieren sich mit allem, was sie so auf dem Weg auflesen. Beispielsweise setzen sie sich Kürbisse oder Hörner als Helme auf. Ein besonders cooler Scherge lief permanent mit einem Mexikanerhut und einem angeklebten Schnurrbart durch die Gegend. So haben die Gesellen nicht nur Wiedererkennungswert, sondern sind auch immer wieder für einen Lacher gut.

SPIEL MIT DER MACHT

Die Zeichen stehen gut für den Wii-Ableger von *Overlord*: Die Steuerung funktionierte selbst bei einer Horde wuselnder Lakaien erstaunlich intuitiv und ging gut von der Hand. Grafisch machte der Titel bereits in der frühen Version einen sauberen Eindruck, die Landschaft ist erstaunlich detailliert und die Animationen sind allesamt gelungen. Ständig ist irgendwas los im verdrehten Märchenland: Pfefferkuchenmänner huschen durch die Gegend, während sich Mühlen im Winde drehen und eure Dämonenarmee sich mit albernen Hüten schmückt oder versucht, ein bockendes Schaf niederzustrecken. Sowohl Rollenspiel- als auch Action- und Taktik-Elemente sollen im fertigen Spiel nicht zu kurz kommen. Drei riesige Gebiete gilt es zu erkunden: Das Reich der Menschen, das der Zwerge und das der Elfen. Später bereist ihr viele der Bereiche erneut, um mithilfe neuer Schergen neue Wege zu erschließen. Etwa 12 Stunden werdet ihr mit der Hauptstory beschäftigt sein, dann warten noch zahlreiche Nebenquests auf den wahren Overlord. Sowohl Drehbuchautor als auch Synchronsprecher der Xbox-Version konnten für den exklusiven Wii-Auftritt des Overlords gewonnen werden, sodass für haufenweise schrägen Humor gesorgt sein sollte. Die urkomischen Märchenparodien, die schicken Animationen und das unbegrenzte Gefühl von Macht fesselten uns jedenfalls schon jetzt. Mit der Wii-FB auf ein Ziel zu deuten, das dann von den eigenen Kreaturen auseinandergenommen wird, fühlt sich unheimlich gut – oder besser: böse an. Wenn nichts mehr schief geht und auch die Abwechslung stimmt, kommt ein echter Geheimtipp auf alle Wii-Zocker zu!

FAIRYTALE GONE BAD Nicht alle eure Handlanger werden die Reise überleben.

GEHORSAM AUF DEM DS

OVERLORD MINIONS

Zeitgleich zur Wii-Fassung bekommt auch der DS ein eigenes *Overlord* spendiert. In *Minions* steuert ihr bis zu vier kleine Dämonen per Touchscreen durch einzelne, abgeschlossene Levels. Auch hier müsst ihr Rätsel lösen und die verschiedenen Fähigkeiten eurer Lakaien miteinander kombinieren. Wie bei *Phantom Hourglass* steuert und prügelt ihr mit dem Stylus. Die Story spielt ebenfalls vor dem ersten *Overlord* und soll sich mit der Wii-Version an vielen Stellen überschneiden. Im Gegensatz zu den anderen Teilen seht ihr den Overlord auf dem DS aber nicht rumlaufen – der sitzt ja sowieso vor dem Bildschirm. Als Vorbild nannte uns Dean Scott von Codemasters übrigens *Lost Vikings* für das SNES. Auch die Handheld-Variante soll im Sommer dieses Jahres erhältlich sein.

VORSCHAU Wii

OVERLORD – DARK LEGEND

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Triumph Studios
TERMIN	Sommer 2009

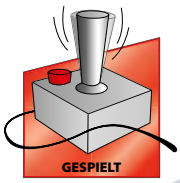
EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Pikmin in böse: Die Macht des Overlords über die gesamte Fabelwelt fühlt sich auf der Wii besser an denn je.

FAKTEN

- Über 10 Missionen
- 50 Herausforderungen
- Zwei spielbare Charaktere
- Nutzt Wii-FB und Nunchuk
- Kein Mehrspielermodus

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE



TENCHU 4

Unsichtbar und tödlich – werdet zum Meister-Ninja!

TOD VON OBEN Von einem Balken aus könnt ihr euch ahnungslose Wachen greifen.

„Tenchu 4 ist kein wirklicher Action-Titel. Es erinnert uns eher an ein Adventure oder Puzzle-Spiel."

Rikimaru ist ein Ninja, wie er im Bilderbuch steht. Sein Aussehen ist düster und geheimnisvoll. Er ist wortkarg und am Ende eines jeden Gesprächs verschwindet er einfach spurlos. Bei seinen Missionen gibt es keine Augenzeugen, was Rikimaru zu einem wandelnden Mysterium und ziemlich bösen Buben macht. In *Tenchu 4* erfahrt ihr, wie der Arbeitstag des düsteren Profi-Killers aussieht, denn darin steuert er ihn oder seine akrobatische Kollegin Ayame durch verschiedenste Missionen. Da müssen Prinzessinnen gerettet oder Banditen aus einem Dorf vertrieben werden. Stets steht ihr dabei einer Überzahl gegenüber, doch ihr habt einige wirklich fiese Tricks im Ärmel!

WIE SPLINTER CELL?

Prinzipiell bringt *Tenchu 4* alle Zutaten eines ausgewachsenen Schleich-Actionspiels mit sich. Ihr flitzt von Schatten zu Schatten, knipst Wachen aus einem Hinterhalt aus und löscht auf verschiedenste Arten und Weisen Fackeln, damit ihr nicht entdeckt werdet. Die erste Mission machte uns wirklich viel Spaß, schließlich ist das Spiel herrlich erwachsen und viele von Rikimarus Angriffen aus dem Hinterhalt sind einfach herrlich anzuschauen. Außerdem liefert ihr euch mit den Wachen ein ständiges Versteckspiel. Im Wasser, unter Holzböden, im Dachstuhl von Häusern oder in großen Tonkrügen seid ihr vor den Blicken der Aufseher sicher. Wohin eure Gegner gerade schauen, könnt ihr euch per Ninja-Vision anzeigen lassen. Dann leuchten alle Wachen und ihr Sichtfeld ist rot, während bewegliche Gegenstände und schattige Verstecke hervorgehoben werden.

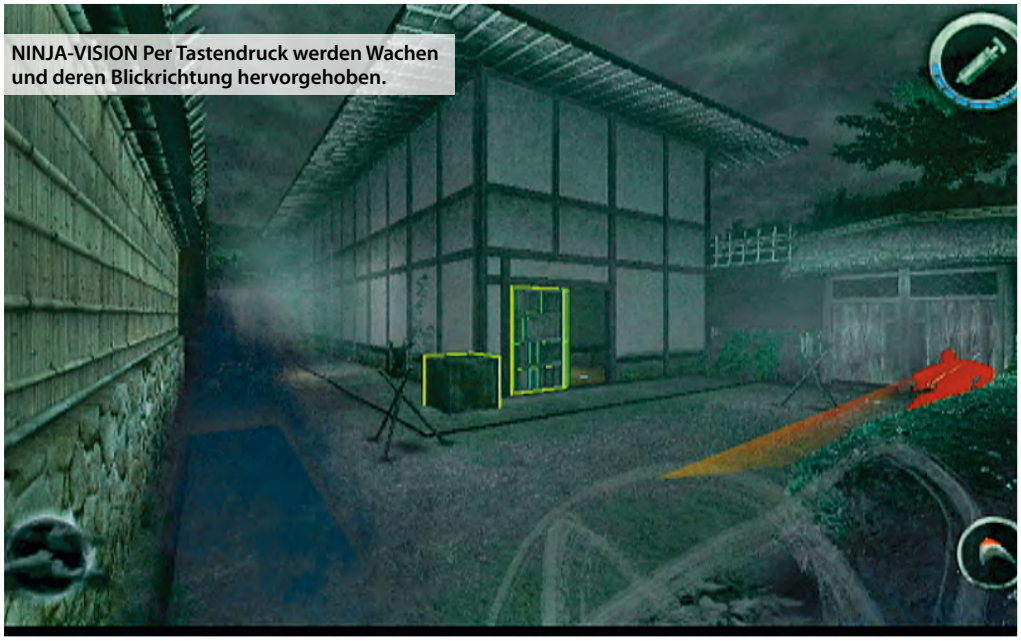
Die Steuerung funktionierte in der Vorschau-Version recht gut. Ihr bewegt euch per Analogstick, benutzt die A-Taste kontextsensitiv zum Klettern, Meucheln, Auspusten von Kerzen oder Schleppen von ausgeschalteten Gegnern. Jedoch gibt es einige Kritikpunkte. Ihr könnt die Kamera beispielsweise nur bewegen, indem ihr Rikimaru bewegt, und der lässt sich nur schwer auf der Stelle drehen. Das ist ärgerlich, besonders wenn ihr versucht, nicht entdeckt zu werden. Außerdem müsst ihr für eure Überfall-Angriffe stets schnell eine eingeblendete Geste vollführen. Die wird zwar in 95% der Fälle korrekt erkannt, dennoch nerven

die anderen 5%. Denn sobald ihr entdeckt werdet, gibt es kaum noch ein Entrinnen. Habt ihr ein Schwert bei euch, beginnt ein Duell, wobei die Kamera-Ansicht in die Ego-Perspektive wechselt. Hier wehrt ihr Schwertschläge eures Gegners durch Neigen der Wii-FB ab und teilt selber Hiebe aus. Das ist allerdings wirklich schwierig und oftmals bedeutet ein einziger Fehler den Neustart eines Abschnitts. Immerhin bleiben beim Neustart des Levels bereits ausgeschaltete Wachen am Boden.

REINE KOPFSACHE

Je länger wir unsere umfangreiche Vorab-Version von *Tenchu 4* spielten, desto weniger fühlte sich der Titel wie ein gewöhnliches Action-Spiel an. Das Suchen nach Verstecken und Möglichkeiten für einen Hinterhalt erinnert uns eher an ein Adventure oder Puzzle-Spiel. Stets habt ihr nur wenige Items und Verstecke, müsst aber dennoch jede Menge Wachen ausschalten. Und obendrein könnt ihr die Wachen nur auf ihrem Posten erledigen, wenn sie euch nicht erwarten. Lockt ihr eine Wache zu euch, könnt ihr sie nicht überwältigen. Das ist etwas unrealistisch, jedoch hat es durchaus seinen Reiz, jeden Level als eine Art Rätsel zu begreifen. Welche Wachen könnt ihr ungesehen überrumpeln? Wo lauern Gefahren? Welche Verstecke und Taktiken solltet ihr wählen und welche Hilfsmittel bringen euch weiter? Das macht zwar Spaß, könnte aber mehr Freiheiten bieten und etwas besser aussehen. Außerdem wirkt es wirklich albern, nur wenige Meter neben einer Wache einen anderen Bösewicht zu überrumpeln, ohne entdeckt zu werden. Eine erfrischende spielerische Abwechslung dürfte der Titel aber allemal bieten – allerdings nur für erwachsene Spieler. Eine USK-Wertung hat das Spiel nämlich schon: Keine Jugendfreigabe!

SAUSCHWER Die Duell-Sequenzen sind clever gemacht, aber schwer zu gewinnen.


NINJA-VISION Per Tastendruck werden Wachen und deren Blickrichtung hervorgehoben.

IDYLLISCH Die Grafik gewinnt keine Preise, doch manche Levels sehen echt hübsch aus.

VORSCHAU Wii

TENCHU 4

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Acquire
TERMIN	Anfang 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Angenehm erwachsenes Schleich-Spiel, das spielerisch jedoch nicht so viele Freiheiten bietet, wie ihr vielleicht hofft.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Riesenumfang, geniale Ideen, tolle Technik – dieses Spiel wird groß!

FAKTEN

- Ausgewachsener Mehrspieler-Modus, auch online
- Item-Tausch und Statistiken via Internet
- Tag-Nacht-Wechsel
- Wettereffekte
- Chat-Funktion
- Viele Nebenmissionen
- Verschiedene Radiosender
- Keine Sprachausgabe

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Rockstar Games

Kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe bekamen wir das Angebot, bei Rockstar Games erneut einen Blick auf *GTA Chinatown Wars* zu werfen und einige neue Missionen und Features kennen zu lernen. Natürlich setzten wir uns sofort ins Auto und düsten nach München, wo wir kurze Zeit später unsere Finger um einen DS schlossen und in die Welt von Liberty City eintauchten. Bevor wir mit dem eigentlichen Spielgeschehen starteten, erfuhren wir Näheres über die verschiedenen Hilfsmittel, die uns zur Verfügung stehen. Da wäre zum einen unser Unterschlupf, wo wir das Spiel speichern und unsere illegalen Handelswaren verwalten können. Außerdem steht dort eine Tafel, auf der alle wichtigen Personen, die wir bereits kennen gelernt haben, mit Bildern und Infos angebracht sind. Dort können wir alle bereits geschafften Missionen direkt anwählen und versuchen, überall die Gold-Wertung zu schaffen. Denn unsere Leistung im Spiel wird jetzt mit Gold, Silber oder Bronze bewertet. Auch alle Nebenaufgaben und Minispiele können wir von hier aus starten, etwa Feuerwehreinsätze, Polizeimissionen oder Taxifahrten.

Ebenfalls in unserer Bude liegt ein rosa Laptop der Marke „Fruit" herum, mit dem wir den Multiplayer-Modus – online wie offline – starten können. Außerdem können wie uns damit zum Rockstar Games Social Club verbinden. Das ist eine Internetseite, auf der man sich registriert und die eigenen Spielerfolge festhält. Dadurch kann man sich mit Freunden messen oder an virtuellen Wettbewerben teilnehmen.

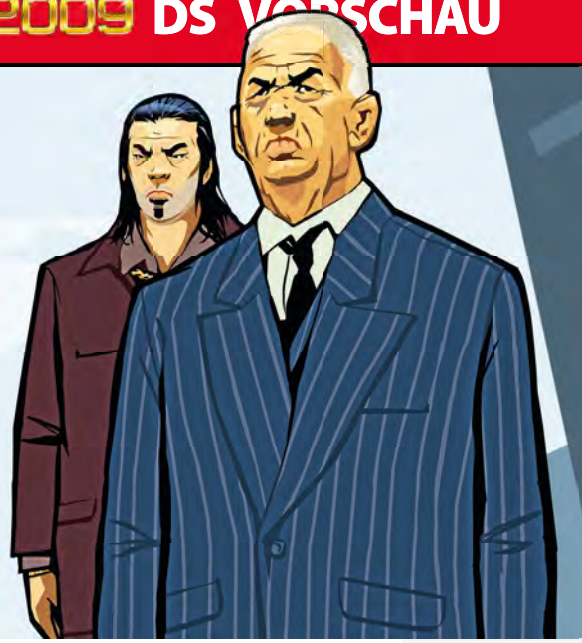
EIN GAUNER-LEBEN

Doch all die Features nützen nichts ohne ein spaßiges Spiel dahinter. Wie schön, dass uns *GTA* bereits jetzt mächtig viel Spaß macht. Wir konnten kaum die Finger davon lassen, Huang Lee durch Liberty City zu steuern. Leser der Ausgabe 11/08 erinnern sich an die Geschichte des Protagonisten: Als chinesischer Immigrant landet er in der US-Metropole, die eine Art Verballhornung von New York darstellt. Eigentlich soll er seinem Onkel ein legendäres Schwert überbringen, mit dem dieser wiederum den alten Triaden-Chef, der kurz vorm Ruhestand steht, bestechen will. Denn euer Onkel will selbst Boss der chinesischen Mafia werden, hat aber nicht als einziger die Idee. Deshalb wird Huang kurz nach seiner Landung überfallen, wobei ihm das Schwert geraubt wird. Nun liegt es an uns, ihm in der Welt der kriminellen Gangs einen Namen zu machen, das Schwert wieder zu finden und es zum reichen Gangster zu bringen. Der Weg dahin ist steinig

AUTOMATIK Drückt ihr im Auto die Feuer-Taste, ballert Huang automatisch auf den nächsten Gegner.

RETTER IN DER NOT Auch an Bord eines Feuerwehr-Löschzugs verschlägt es euch in einer Mission mit dem Titel „Jacking Chan".

HOCH HINAUS In dieser abgefahrenen Mission schickt ihr explosive Grüße aus einem Helikopter.



und mit allerlei abwechslungsreichen Missionen gepflastert. Beispielsweise werden wir von unserem Onkel zur Seite genommen, der ein Problem hat. Einige der Läden, die ihm Schutzgeld zahlen, werden von einer spanischen Gang terrorisiert. Wir müssen nun schnell dorthin und das Schlimmste verhindern.

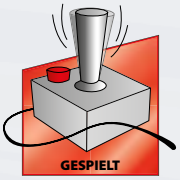
STRASSEN-SCHLACHT

Sofort steigen wir in ein geparktes Auto und heizen zum Ort des Geschehens. Dabei haben wir wirklich Zeitdruck. Trödeln wir, ist die Mission gescheitert, bevor wir da sind. Als wir es im zweiten Anlauf überpünktlich schaffen, bleibt uns die Zeit, aus Autos eine Straßensperre zu errichten. Das zwingt die Bösewichte, auszusteigen, und erleichtert uns die Verteidigung enorm. Schnell entbrennt eine heftige Schießerei. Mit der R-Taste wählen wir unser Ziel an, während wir mit A feuern. Mittels Daumen oder Stylus werfen wir Molotov-Cocktails, die wir mit einem simplen Minispiel an der Tankstelle erworben haben. Es reicht, das Symbol zu drücken, den Stylus in die gewünschte Wurfrichtung zu ziehen und loszulassen. Schon segelt eine explosive Flasche über den Bildschirm und richtet jede Menge Chaos an. Dank unserer guten Bewaffnung und der Übersichtskarte auf dem unteren Screen, die jeden Gegner anzeigt, wehren wir den Angriff schließlich ab. Was für ein Spaß! Vor allem, weil die Spielwelt so lebendig wirkt und ständig zufällige Dinge passieren. Da erschrecken Passanten und rennen schreiend davon. Da halten Autos dem Kugelhagel nicht mehr stand und explodieren, wodurch sie eine Kettenreaktion erzeugen. Diese Lebendigkeit zeichnet die *GTA*-Serie aus und wir sind sehr zufrieden, sie auch auf dem DS zu erleben.

ZWEI ODER VIER RÄDER?

Auf dem Rückweg schnappen wir uns ein Motorrad, indem wir kurz die Fäuste sprechen lassen. Ein Druck auf die X-Taste genügt, um sich ein Fahrzeug zu klauen. Sitzt der Fahrer hinterm Steuer, solltet ihr nach der Aktion schnell Gas geben, sonst tut er es euch gleich und zieht euch wiederum aus dem Wagen. Das Motorrad fährt sich gleich ganz anders als normale Autos. Es ist extrem schnell und wendig. Die Fahrt damit ist spaßig, endet aber leider mit einem Unfall. Mit Autos können wir uns einen unsauberen Fahrstil erlauben. Auf einem Zweirad segeln wir jedoch gleich über den Lenker.

In der nächsten Mission erwartet uns ein klassischer Einbruch, bei dem es gilt, einen Safe zu knacken. Mit einem Lieferwagen, der sich furchtbar lahm und träge steuert, machen wir uns auf den Weg zum Zielort.



HITZIG Bei Fahndungsstufe drei sind euch bereits Helikopter auf den Fersen. Rammt Polizeifahrzeuge, um eure Verfolger zu stoppen!

UMZINGELT In solchen ausweglosen Situationen solltet ihr fliehen und Power-Ups suchen. Oder ihr greift zum mächtigen Flammenwerfer.

OBERBOSS Dieser grauhaarige Herr ist der scheidende Anführer der chinesischen Mafia. Nach seinem Posten streben gleich mehrere Ober-Gauner.

KOMMENTAR

SEBASTIAN STANGE:
Na endlich begreift ein Spielehersteller, welche Games wir uns wünschen! Und tatsächlich kündigte Take 2s CEO Ben Feder jüngst an, dass man mehr erwachsene Spielen für die Wii bringen werde. Das klingt doch super, oder? Wir rechnen fest mit einem *GTA* für Wii. Ganz einfach weil es eine der populärsten und unterhaltsamsten Spieleserien der letzten Jahre ist. Angesichts von 40 Millionen verkaufter Wiis kann es sich Take 2 nicht leisten, für die Wii kein *GTA* zu bringen. Jetzt fragt sich nur, wann es kommt und welches Spiel es ist. Eine aufgebohrte Version von *GTA San Andreas* würde mir bereits völlig reichen. Aber wer weiß, vielleicht hat man bei Rockstar Games noch ganz andere Ideen!

Ein kurzer Zwischenstopp am Hafen versorgt uns mit Sprengstoff, den wir dann an der Rückwand des Zielgebäudes anbringen. Nachdem ein Loch gesprengt ist, fahren wir den Transporter mit der Ladeluke an die Wand und stehen Schmiere. Natürlich treffen mehrere Gegner ein, die wir nach Leibeskräften abwehren. Als uns die Munition ausgeht, suchen wir einfach eine Mülltonne mit rotem Deckel. Mit wenigen Stylus-Streichen räumen wir sie leer und finden eine neue Knarre.

RAMMT DIE POLIZEI!

Die nächsten zwei Missionen überraschen uns dann wirklich: Zuerst müssen wir einen wichtigen Kronzeugen ausschalten, der wichtige Mafia-Bosse hinter Gitter bringen könnte. Wir betreten also einen Balkon in der Nähe seines Verstecks, setzen per Stylus ein Gewehr zusammen und nehmen die Zielperson ins Fadenkreuz. Danach ist uns die Polizei auf den Fersen – mit Fahndungsstufe 3, weshalb uns sogar Helikopter verfolgen. Um den Fahndungslevel zu senken, müssen wir drei Polizeiwagen durch Rammen zerstören, ohne dass jedoch weitere Polizisten zu Schaden kommen. Danach sinkt er auf Stufe zwei, also rammen wir noch zwei Wagen aus dem Weg. Der letzte Fahndungs-Stern verschwindet von allein, falls wir uns eine Weile unauffällig verhalten und nicht von den Cops gesehen werden.

Zu guter Letzt treffen wir uns mit dem Sohnemann des scheidenden Triaden-Chefs, der übrigens ziemlich einen an der Waffel hat. Nach einer durchzechten Nacht will er seinen falschen Freunden eine Lehre erteilen und fliegt uns mit dem Helikopter durch die Stadt. Unsere Aufgabe: Molotov-Cocktails regnen lassen. Ohne allzu sehr ins Detail zu gehen – es ist ein Riesenspaß!

Wenn das fertige Spiel das Niveau des bisher Gezeigten hält und sich nicht zu schnell wiederholt, steht uns Ende März ein wahres Action-Feuerwerk ins Haus. Hoffentlich werden wir bis dahin noch einmal zu Rockstar Games eingeladen. Die 90-minütige Anspiel-Session war viel zu kurz!

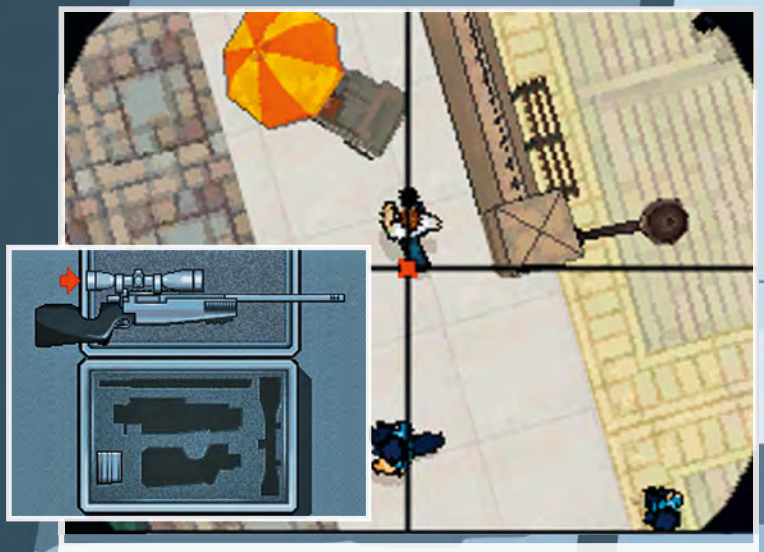
VORSCHAU DS

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Games
ENTWICKLER	Rockstar Leeds
TERMIN	20. März 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●●

FAZIT: Ein bitterböses, herrlich abwechslungsreiches und technisch beeindruckendes Spiel. Erwachsene DS-Besitzer können sich freuen!



AUFTRAGSKILLER In dieser Mission baut ihr erst eure Waffe mit dem Stylus zusammen und nehmt eure Zielperson ins Visier.

SCHLECHT GELAUFEN Hier haben es eure Gegner fast geschafft, den Laden eures Onkels zu verwüsten.

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,– EURO

www.gamesandmore.de

VERSCHWÖRUNG Ist ja klar: Die Prinzessin hat sich auch wieder in den Shroobs-Fall verstrickt.

GIFT(PILZ)SPRITZE Nach Verzehr dieses Pilzes lässt Bowser seinen Atem wehen.

METAMORPHOSE Auf Knopfdruck ziehen sich die beiden Brüder ein Feuerball-Kostüm über.

FAKTEN

- Von den Machern von Hamtaro und Mario & Luigi (GBA, DS)
- Nachfolger von Superstar Saga und Partners in Time
- Die Shroobs mischen wieder mit.
- Jetzt ist auch Bowser spielbar.
- Erscheint am 11. Februar in Japan

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

MARIO & LUIGI 3

Klempner-Klamauk 33 1/3: So viel Slapstick-Humor gibt's sonst nur bei der Nackten Kanone!

Wenn es eine Spezies im *Mario*-Universum gibt, die dumm wie Brot agiert, dann sind es mit Sicherheit die Shrooblets. Ähnlich wie die Gumbas beherrschen auch die Dumpfbacken aus dem zweiten *Mario & Luigi*-Teil lediglich das Geradeauslaufen. Kommen die Shrooblets zur Abwechslung mal so richtig in Wallung, attackieren sie Mario und Luigi „heimtückisch", indem sie blind auf die beiden Klempner zulaufen und sich dann im Kreis drehen. Wow, was für ein Angriff! Wer *Partners in Time* 2006 gespielt hat, der weiß aus lebhafter Erinnerung, wie herrlich dämlich das Ganze in Bewegung aussah. Warum erzählen wir euch das eigentlich? Im dritten Teil tauchen die Einfaltspinsel wieder auf – und sie haben keinen Deut an Intelligenz hinzu gewonnen! Was es sonst noch alles im dritten Teil an Neuigkeiten gibt, haben wir in einer Trailer-Analyse für euch herausgefunden.

RUNDE UM RUNDE, ZAHN UM ZAHN

Die wichtigste Info vorneweg: Die mit Action unterlegten Rundenkämpfe der beiden Vorgänger wurden selbstverständlich unverändert beibehalten. Wie in den ersten beiden Teilen der Serie seht ihr also nicht tatenlos zu, während ihr euch mit euren Feinden anlegt: Knöpfchendrücken ist angesagt! Wenn also beispielsweise Mario und Luigi einen Koopa-Panzer in die Hand nehmen, um ihn auf einen Gegner zu befördern,

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Logo freue ich mich auf *Mario & Luigi 3*! Als großer Fan sämtlicher Rollenspiele mit dem bärtigen Rohrverleger erwarte ich natürlich vor allem wieder tonnenweise schrägen Humor im *Mario*-Universum. Erst kürzlich bescherte mir die Virtual Console einen spannenden Ausflug ins Pilzkönigreich, schließlich ist *Super Mario RPG* dort endlich zum ersten Mal in Deutschland zu haben. Für den kommenden DS-Ableger ähnlicher Bauart erhoffe ich mir daher, dass der dritte Bruderstreich gerade in den Kämpfen genügend Tiefgang bieten wird und die Möglichkeiten des DS mindestens genauso kreativ nutzt wie der gelungene Vorgänger. Und wenn das Teil dann wieder märchenhaft durchsetzt ist mit Anspielungen quer durch Nintendos Wunderwelten, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Liebevoll, witzig und farbenfroh – das sind die ersten Eindrücke des Spiels auf mich. Sicherlich wird auch das dritte DS-Rollenspiel im *Mario*-Universum ein toller Titel, der Fans und auch Neulinge begeistern sollte. Nur mich nicht. Ich mag zwar Rollenspiele sehr gern, reagiere inzwischen aber etwas allergisch auf Mario. Wieso muss jedes Spiele-Genre auch in einer *Mario*-Version erscheinen? Egal ob Sportspiel, Rennspiel, Minispielsammlung oder Puzzle-Game – überall ist eine *Mario*-Version nicht weit. Für Fans des rot bemützten Klempners mag das toll sein, ich liebe aber wirklich einzigartige Spiele. Da fällt mir ein, dass ich mal wieder *Contact* spielen muss. Das putzige DS-RPG hat zwar seine Macken, dafür quillt es vor Kreativität fast über – und genau das brauche ich. Sorry Mario, es ist natürlich nicht persönlich gemeint.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

TristanMueller: *Mario & Luigi 3* wird ein Pflichtkauf für mich! Ich fand *Mario & Luigi: Superstar Saga* einfach überragend und *Partners in Time* war – abgesehen vom niedrigen Schwierigkeitsgrad – auch nicht von schlechten Eltern. Ich hoffe sehr, dass AlphaDream wieder die Entwicklung in die Hand nimmt.
seeschlange: Also Leute, ich begreife nicht, warum sie keine bessere Spielgrafik in das Spiel packen? Da hat der DS aber deutlich mehr drauf. Trotzdem bin ich gespannt auf das Spiel, weil Grafik nichts mit Spielspaß zu tun hat, aber irgendwie ...
AndyK1991: Wieso denn bessere Grafik? Die passt doch zu *Mario & Luigi*! Und überhaupt, ich an Nintendos Stelle hätte auch beim zweiten Teil die Grafiken von *Mario und Luigi* aus dem ersten Teil genommen. Genau dasselbe würde ich hier auch machen, aber okay. Ansonsten: Grafik passt. Auf die Story bin ich gespannt. Wird trotzdem gekauft und gezockt!
Petze1983: Ich freu mich wirklich auf dieses Spiel. Die beiden Vorgänger habe ich schon allein wegen der witzigen Figuren und der lustigen Sprüche geliebt.
Darkguy: *Partners in Time* habe ich nicht, weil ich die Idee mit den Baby-Marios irgendwie blöd fand. *Superstar Saga* war aber obergeil! Geiles Gameplay, innovative Story (Bowser ist mal nicht der Böse) und absolut geile Atmosphäre!

muss der Spieler im richtigen Augenblick auf die angezeigten Tasten drücken, um den Panzer rechtzeitig wieder abprallen zu lassen. An anderer Stelle springt ihr mit akkurater Präzision, um euren Feinden auf den Schädel zu hopsen. Dieses dynamische Gameplay-Element ist für uns neben dem grandiosen Slapstick-Humor die wichtigste Säule im Spielkonzept der Serie. Hätte Nintendo den Rollenspiel-Part massiv verändert, wären die Fans definitiv sauer gewesen. Im Gegenzug gibt es zwar bestimmt viele Leser, die tiefer gehende Neuerungen im Kampfablauf begrüßt hätten, aber dass die actionbasierten Rundenkämpfe übernommen wurden, ist nur konsequent.

FETT, FETTER, TOADS

Dafür gibt es in *Mario & Luigi 3*, wie man den aktuell kursierenden Videos entnimmt, einen weiteren spielbaren Charakter: Bowser. Die fettwanstige Stachelechse ist sogar in der Lage, dicke Felsen mit einem Schlag aus dem Weg zu räumen – das schafft selbst unser übergewichtiges Klempner-Duo nicht. Apropos vollschlank: Es scheint, als hätten die Shroobs mit ihren Krawallpistolen einen Fluch über das Pilzkönigreich verhängt, denn auf den gezeigten Bildern sehen plötzlich alle Toads aus wie fettleibige Riesen. Zur Story würde dieses Szenario gut passen, denn worauf sollten es die abgedrehten Fieslinge aus dem Weltraum sonst abgesehen haben? Die Prinzessin wurde ja schon im zweiten Teil in die Shroobs-Verschwörung verstrickt.

IST DER ESPRIT NOCH DA?

Für uns viel interessanter ist die Frage, ob das relativ unerfahrene Studio AlphaDream auch im dritten Anlauf genug Kraft aufbringt, die Spannung eines Rollenspiels über viele Stunden hinweg aufrechtzuerhalten. Schließlich dürfte auch der Faktor des Neuen bei der Arbeit an Fortsetzung Numero Zwo aufgezehrt sein. Langsam sollte Nintendo seine First-Party-Entwickler also an ein neues Genre heranführen, sonst besteht die Gefahr eines gewissen „Ausbrennens“, wenn man immer nur miteinander verwandte Spiele programmiert. Aber unser Problem soll das nicht sein. Deshalb lassen wir euch mit unseren Eindrücken allein und geben den Shroobs Feuer frei!

... sonst besteht die Gefahr eines gewissen „Ausbrennens“, wenn man immer nur miteinander verwandte Spiele programmiert ...

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Nein, ich bin definitiv nicht der größte Anhänger der *Mario & Luigi*-Serie. Ich kenne zwar die beiden Vorgänger, habe *Superstar Saga* durchgezockt und *Partners in Time* wenigstens bis zur Mitte gespielt, aber mich als Kenner zu outen wäre vermessen. *Mario & Luigi 3* wird bestimmt ein Heidenspaß, aber es ist und bleibt eben ein Rollenspiel – und da stehe ich nicht bedingungslos drauf. Allerdings hat mich die *Mario*-Abstinenz auf den Nintendo-Konsolen schon so weit gebracht, wegen jedes erdenklichen Fetzens mit dem Klempner eine Freudenträne zu verdrücken. Heißt also: Ich werde *Mario & Luigi 3* hundertprozentig spielen, aber ein reinrassiges Jump & Run wäre mir lieber gewesen. Ich rechne übrigens im späten Frühjahr mit der deutschen Version. Zeit, dass die Blumen sprießen!

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Etwa zweimal pro Jahr knöpfe ich mir ein Rollenspiel vor und zocke es vollständig durch. Für Anfang des Jahres habe ich mir *Chrono Trigger* für den DS ins Visier genommen, direkt im Anschluss ist *Mario & Luigi 3* dran. Das Timing könnte nicht besser sein, schließlich erwarte ich die europäische Version des Spiels erst im Frühjahr – bis dahin habe ich sicher auch *Chrono Trigger* abgeschlossen. Ich muss allerdings zu meiner Schande gestehen, dass mir die *Mario & Luigi*-Vorgänger für Game Boy Advance und Nintendo DS komplett durch die Lappen gegangen sind. Irgendwie packte mich nicht so recht die Lust, mich mit den beiden Nintendo-Brüdern in ein Action-Rollenspiel zu stürzen. Aber Christoph hat mich jetzt so heiß gemacht, dass ich *Mario & Luigi* diesmal mit Sicherheit nicht entsage.

VORSCHAU DS

MARIO & LUIGI 3 (ARBEITSTITEL)

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	AlphaDream
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wir wären schon sehr enttäuscht, wenn AlphaDream nicht an die Qualität des zweiten Teils anknüpfen könnte.

VIDEO AUF DVD

BLUE DRAGON PLUS

Das mächtige blaue Feuer wütet nun auch auf dem DS!

FAKTEN

- Handelt ein Jahr nach dem Xbox-360-Vorgänger
- 16 spielbare Krieger und deren Schatten
- Charakter-Artworks von Akira Toriyama, dem Schöpfer von Dragonball
- Soundtrack von Nobuo Uematsu, dem Komponisten der Final-Fantasy-Serie

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

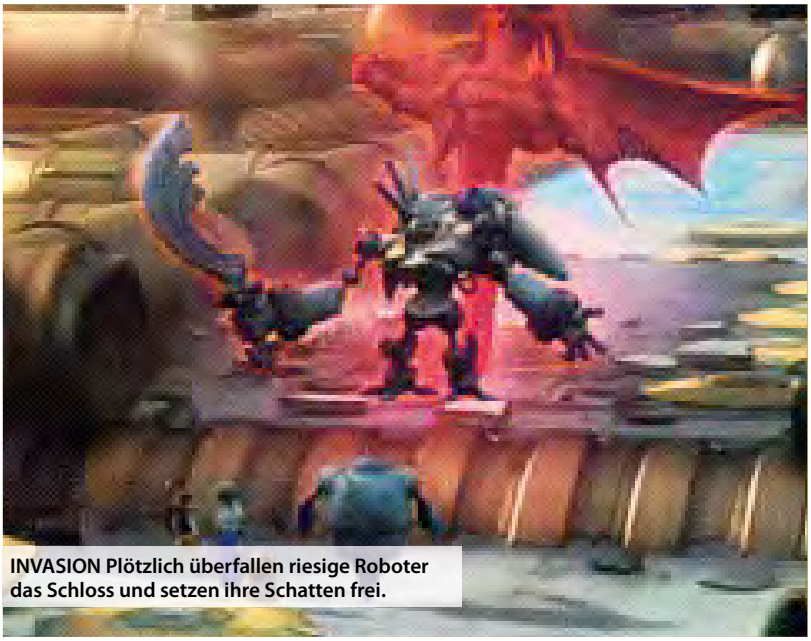
Hironobu Sakaguchi ist für Rollenspielfans ein wahrer Held. Schließlich ist die sagenhafte *Final Fantasy*-Serie seine Schöpfung – ebenjene Serie, für die Squaresoft weltberühmt wurde. Doch 2004 war es für den Entwickler an der Zeit, sein eigenes Studio zu gründen: Mistwalker. Fortan wurden weiterhin Rollenspiele von ihm entwickelt – aber eben komplett unter seiner Schirmherrschaft. Mit der Zeit stießen immer mehr freie Square-Enix-Mitarbeiter hinzu und mittlerweile ist Sakaguchis Firma bereits ein etabliertes Entwicklerstudio. Zusammen mit dem Komponisten der *Final Fantasy*-Serie und dem Zeichner der *Dragon Ball*-Serie liefert euch der Altmeister nun die Fortsetzung zum hochgelobten Xbox 360-RPG *Blue Dragon*!

ZERSTÖRTE WELT

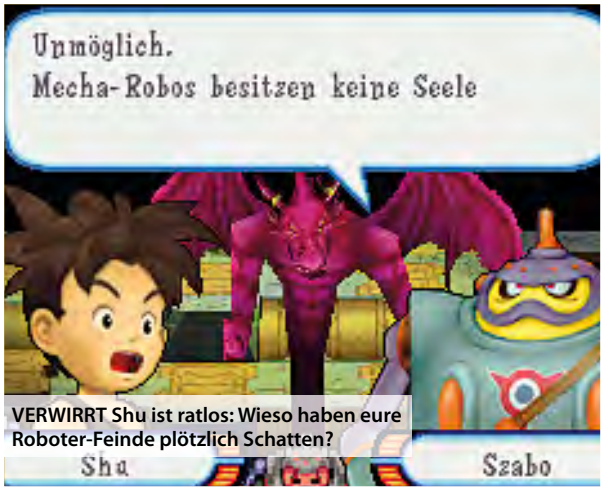
Einen Schatten besitzt alles und jeder auf unserer Welt. Doch in *Blue Dragon Plus* sind Schatten eine große Macht! Euer Held Shu zum Beispiel hat einen großen blauen Drachen anstelle seines eigenen schwarzen „Verfolgers". Und dieser Drache hat es in sich! Gemeinsam mit seinem treuen Begleiter und vielen weiteren Freunden hat euer Held im ersten Teil den bösen Nene und seine Schattenarmee besiegt. Doch nun – ein Jahr später – bedrohen die bösen Schatten ein weiteres Mal die Welt. Inmitten des geteilten Planeten erwacht ein Würfel und setzt einen riesigen, dreiköpfigen Drachen-

VORSTELLUNG Jeder neue Charakter hat seine eigene Geschichte und eigene Stärken

AUFTRAG Neue Gefahr droht und der König sendet euch aus, die Sache zu untersuchen.



INVASION Plötzlich überfallen riesige Roboter das Schloss und setzen ihre Schatten frei.



VERWIRRT Shu ist ratlos: Wieso haben eure Roboter-Feinde plötzlich Schatten?

BLUE DRAGON Einer der berühmtesten Schatten der Schattenwelt: der blaue Drache!

SCHATTENANGRIFF Nicht nur Shu beherrscht einen Schatten, auch Zola kann damit kämpfen!

schatten frei. Natürlich untersucht Shu das auf Geheiß König Jibrals sofort. Doch plötzlich sitzen er und seine Freunde, darunter auch der Roboter Szabo und die Diebin Zola, in der Patsche. Mechanisierte Feinde und riesige Kampfroboter – unverständlicherweise ebenfalls mit einem Schatten ausgestattet – fallen über unsere Truppe her. Und als ob die Ratlosigkeit unserer Helden damit nicht schon groß genug wäre, finden sie auch noch die Seele Nenes, eingeschlossen in einem Kristall. Die Reise unserer Feunde beginnt also erneut ...

Und genau hier kommt ihr ins Spiel: Ihr steuert eure Charaktere über gerenderte, taktische Schauplätze, die Kamera ist dabei drehbar und ihr könnt eure Figuren einzeln oder in Gruppen per Stylus dirigieren. Sind Feinde in der Nähe, kommt es zum Echtzeitkampf: Sofort stürzen sich eure Helden auf den Gegner! Hierbei sind flinke Finger gefragt, doch die Steuerung ist derart intuitiv, dass eigentlich nichts schief gehen kann. Im Falle, dass normale Angriffe nicht ausreichen, ruft ihr mit dem Stylus eure Schatten zu Hilfe. So beschwört Shu den titelgebenden Drachen und verbrennt mit dessen Flammen eure Feinde – für diese Sequenzen friert das Spielgeschehen kurz ein. Nachdem ihr eine Mission gelöst habt, erhaltet ihr rollenspieltypisch Erfahrungspunkte, die euch den Kampf mit stärkeren Kreaturen erlauben. Natürlich ist auch Zaubern und Heilen möglich, bis zu 16 Charaktere könnt ihr dabei über die isometrischen Schlachtfelder steuern. Für Abwechslung sorgen zusätzlich Schlachtfelder mit Schatztruhen und Schaltern. Letztere verschaffen euch einen Vorteil, wenn ihr sie richtig nutzt: Der erste Endgegner muss beispielsweise von euch an ein defektes Rohr gelockt werden. Drückt dann einer eurer Helden schnell genug den Schalter, schockt ihr euren Feind mit einer elektrischen Entladung und habt für euren Angriff freie Bahn!

DRACHENSTARK?

Grafisch hat *Blue Dragon* auf dem DS einiges zu bieten: Die Sequenzen des Spiels sind wunderschön animiert und begeistern sofort – ebenso die Schlachtfelder und Schatten, die dreidimensional aus dem Schatten eures Charakters herauswachsen. Eure Einheiten selbst sind jedoch als relativ einfache Sprites umgesetzt und erinnern an SNES-Games wie *Final Fantasy VI* – doch das verschafft dem Spiel seinen eigenen Charme. Musikalisch entzündet der gefeierte Komponist Nobuo Uematsu ebenfalls ein kleines Feuerwerk – alle Musikstücke sind stimmig und passen perfekt zum Geschehen! Spielerisch erwartet uns hier ein toller Titel – zum Beispiel verliert ihr in diesem Spiel nie die Übersicht. Und das Bewegen von Figuren war selten so einfach und schnell erlernbar. Die Preview macht also schon einiges her, Rollenspielfans ohne Angst vor Echtzeitkämpfen dürfen sich also auf den DS-Titel freuen. Eine packende Story, charmante Charaktere und ein tolles Spielprinzip, geschaffen von einem hochkarätigen Team – dieser Titel könnte der erste große Hit im neuen Jahr werden! Und bis dahin: Passt immer schön auf euren Schatten auf!

VORSCHAU DS

BLUE DRAGON PLUS

GENRE	Strategie/Rollenspiel
HERSTELLER	Ignition Entertainment
ENTWICKLER	Mistwalker
TERMIN	März 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Liebevoll inzeniertes Rollenspiel, das auch Fans von Final Fantasy & Co auf jeden Fall im Auge bahalten sollten!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

QUALITÄT BESIEGELT?

Was sagt das Nintendo-Gütesiegel eigentlich aus? Wir wollten es wissen und befragten Gunnar Schreiber, QA Lead bei keen games in Frankfurt.

INTERVIEW MIT GUNNAR SCHREIBER

Stelle dich kurz vor: Wer bist du? Was machst du? Wo arbeitest du?
Hallo! Mein Name ist Gunnar Schreiber. Ich arbeite als QA Lead bei keen games in Frankfurt am Main.

An welchen Projekten hast du in letzter Zeit mitgearbeitet?
Bis vor wenigen Wochen habe ich die Qualitätssicherung zu dem DS-Spiel *Koch doch mal! mit Jamie Oliver* geleitet. Darüber hinaus helfe ich natürlich auch meinen Kollegen bei den anderen Projekten, u. a. bei *Geheimakte 2* für Wii und DS.

Wie läuft eigentlich ein Tag als QA Lead ab? Kannst du das kurz beschreiben?
Einen wirklich genormten Tagesablauf gibt es gar nicht, da dieser abhängig davon ist, in welcher Phase sich gerade das Spiel befindet, an dem man hauptsächlich arbeitet. In der Regel beginnt der Tag aber mit einem Stand-up-Meeting, wo alle aus dem Team von dem jeweiligen Projekt zusammenkommen und kurz darüber berichten, woran sie als Nächstes arbeiten werden. Danach folgt meistens eine kurze Absprache mit dem Producer über die anstehenden Aufgaben und dann eine Anweisung an die Tester. Den restlichen Tag testet man selbst, erledigt administrative Aufgaben, beantwortet Fragen, erstellt Testpläne etc.

Angenommen, ein Spiel ist beinahe fertig und wartet auf den finalen Check. Welche Dinge sind besonders wichtig, worauf achtet Nintendo ganz genau?
Bevor ein Spiel veröffentlicht werden darf, muss es bei Nintendo (bei Microsoft und Sony natürlich auch) zu einer letzten Prüfung, der sogenannten Submission. Hier checkt Nintendo gegen, ob bei der Entwicklung auch tatsächlich alle Guidelines eingehalten wurden. Im Klartext: Man muss ein Dutzende Seiten umfassendes Regelwerk beachten, um eine Erlaubnis zu erhalten. Diese Auflagen sind aber sehr wichtig, denn sie garantieren, dass die veröffentlichten Spiele möglichst fehlerfrei, für den Endkonsumenten einheitlich und komfortabel in der Handhabung sind. Dementsprechend hat die Einhaltung des Regelwerks natürlich die höchste Priorität gegen Ende der Entwicklung. Ferner sollten natürlich keine Abstürze oder anderen groben Sachen mehr enthalten sein.

Gibt es „berühmte" Bugs, die als Flüchtigkeitsfehler bei ungenauer Arbeit ins Spiel geschleust werden können?
Bei ungenauer Arbeit kann letztendlich jede Art von Bug den Weg ins Endprodukt finden. Gerade die Fehler, die nicht jedes Mal auftreten, wenn man einen Level spielt, sind natürlich besonders schwer zu bestimmen und zu fixen. Deshalb ist es sehr wichtig, jedes Spiel systematisch zu testen. Wenn man das beherzigt, sollte es am Ende auch ziemlich fehlerfrei sein. Komplett ausschließen kann man Bugs aber nie, dazu ist die Thematik zu komplex.

Wie lange verbringst du in der Regel mit der Qualitätsprüfung eines einzigen Spiels?
Das hängt vom Genre des Spiels ab und von der Plattform, auf der das Spiel erscheinen soll. Man kann sich ja leicht ausmalen, dass das Testen eines komplexen Rollenspiels auf einer stationären Konsole viel länger dauert als ein Puzzle-Spiel auf einem Handheld. So schwankt die Testphase dann auch von wenigen Wochen bis hin zu vielen Monaten.

Es gibt Spiele, die sich extrem verzweigen können. Ein Beispiel: In *Anno 1701* kann ich ganz normal die Hauptquests bestreiten. Ich kann aber auch verrückte Dinge machen, die so gar nicht in der Absicht der Programmierer lagen. Wie testet man so was? Muss ein Qualitätsprüfer tatsächlich ALLE Lösungswege abgrasen?
Er sollte zumindest alle Lösungswege abgrasen! Um auch wirklich alle Eventualitäten abzudecken, helfen eigens erstellte Testpläne, die gezielt alle Lösungswege abfragen. Die Tester müssen dann nur dem Pfad des jeweiligen Testplans folgen und die Funktionalität überprüfen.

Ein Ausblick in die Zukunft: Welche Spiele kommen demnächst von euch für Wii und DS? Woran arbeitest du gerade?
Wie bereits offiziell angekündigt, arbeiten wir an dem Point&Click-Adventure *Geheimakte 2* für Wii und DS, was von Koch Media im kommenden

PORTRAIT

Viele kennen Gunnar als Organisator bei „Deutschland sucht den Super-Mario-Kart-Star“ oder dem Nintendo-Fantreffen WiiMeet. Doch was macht er hauptberuflich?

Gunnar Schreiber weiß genau, was gute Games auszeichnet, denn er ist leidenschaftlicher Spieler seit frühester Kindheit. Im Mai 2007 stieß er als Qualitätstester zu keen games und verantwortet heute als QA Lead Titel für Wii, DS und PSP. Zusammen mit seinen Kollegen arbeitet er u. a. gerade an *Geheimakte 2*. Der Vorgänger *Geheimakte Tunguska* für Wii heimste im N-ZONE-Test 85% ein. keen games wurde 2005 in Frankfurt gegründet und entwickelt zurzeit mit seinem inzwischen 70 Mann starken Team Spiele für Nintendo DS, Wii und PSP. Der letzte Titel aus dem Hause keen war *Koch doch mal! mit Jamie Oliver* für den DS, bald kommen noch *Geheimakte 2* auf DS und Wii heraus – weitere Überraschungen für 2009 sind nicht ausgeschlossen …

„Bei ungenauer Arbeit kann jede Art von Bug den Weg ins Endprodukt finden. Ausschließen kann man Bugs nie.“

Frühjahr veröffentlicht wird. Darüber hinaus entstehen bei uns noch weitere spannende Titel für Nintendo-Plattformen sowie ein Spiel für Sony PSP. Woran ich gerade hauptsächlich arbeite, kann ich aber leider nicht verraten. (lacht)

Wie funktioniert die Zusammenarbeit mit Nintendo? Wie oft hast du mit den Kollegen zu tun?
Die Zusammenarbeit mit Nintendo erfolgt auf mehrfacher Ebene. Als QA Lead habe ich hauptsächlich Kontakt mit den Kollegen aus dem Submission-Team von Nintendo of Europe und Nintendo of America. Hierbei geht es meistens um technische Fragen, z. B. wie Guidelines zu handhaben sind oder ob man bestimmte Features integrieren darf. Nintendo ist aber jeglicher Hinsicht immer hilfsbereit, was unsere Arbeit sehr erleichtert.

Was sagst du zur allgemeinen Situation auf dem Software-Markt: Hat die Qualität der Spiele arg abgenommen?
Das würde ich grundsätzlich nicht so sagen. Man darf nicht vergessen, dass Wii und DS nun mal die absoluten Marktführer sind. Dies führt natürlich dazu, dass besonders viele Spiele für beide Plattformen veröffentlicht werden. Dass sich darunter auch welche mit schlechterer Qualität befinden, ist doch ganz logisch. Unser Ziel ist es allerdings, immer das Beste aus dem jeweiligen Spiel und System herauszuholen.

Was möchtest du unseren Lesern mit auf den Weg geben?
Freut euch auf tolle Spiele von keen games in 2009!

Vielen Dank fürs Interview!

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

fui-tak: Ich sehe das Siegel als Zeichen, dass die Spiele auf der Konsole fehlerfrei funktionieren. Was aber auch nicht immer klappt. Siehe den Bug in *Lego Star Wars II* (GameCube) Im Level „Dagobah“, in dem man bei den ersten Kopien des Spiels nur weiterkam, wenn man auf Englisch gespielt hat. Dann gab es doch letztens noch die Meldung mit dem Bug in *Ankh* (DS) – testet Nintendo die Spiele ohne Sound? Oder der vergessene Schalter im neuen *Tomb Raider* ...

Sonic-Boy: Ich glaube, das ist auch auf allen Billigspielen drauf. Für mich bedeutet das gar nichts, auch wenn es toll aussieht. Wenn es auf *Zelda: Twilight Princess* UND *Tischfußball 2008* drauf ist, kann es gar keine Qualität bedeuten!

Tingle: War das Teil nicht sowieso dafür gedacht, Originalprodukte von Fälschungen zu unterscheiden (weil man dieses Goldbildchen ja sicherlich wahnsinnig schwer fälschen kann ;-)). Wenn es aber wirklich für die Qualität des Spiels stehen soll und wirklich auf jedem x-beliebigen Spiel draufklebt, wär das schon ziemlich peinlich. Aber ehrlich gesagt guck ich da nie drauf. Wenn ich mir ein Spiel kaufen will, weiß ich vorher schon, ob das gut oder schlecht wird, und wenn ich's mir in halbwegs seriösen Läden zulege, muss ich auch keine Angst haben, dass es in irgendwelchen indischen Sweatshops hergestellt wurde (übertrieben ausgedrückt). Aber es sieht zugegebenermaßen ganz schick und klassisch aus.

Nintendo-64: Das Nintendo-Qualitätssiegel wurde ja von Nintendo ins Leben gerufen, um eine Riesenschwemme an billigen Spielen zu unterbinden und um das Debakel, was Atari in den Abgrund gestürzt hat, zu vermeiden. Nintendo hat jeden Entwickler verpflichtet, dass sie nur fünf Spiele pro Jahr auf den Markt bringen dürfen und dass jedes Spiel über Nintendo verkauft wird. Das Nintendo-Qualitätssiegel hat anscheinend seine Bedeutung verloren. Denn das, wofür es eigentlich von Nintendo eingeführt wurde, macht es absolut nicht mehr, und zwar zu verhindern, dass die eigene Konsole von billiger Software überflutet wird und dem Kunden einen Richtwert gibt, was qualitativ gut ist und was nicht. Das Siegel, was eigentlich den Kunden vor Software-Ramsch schützen sollte, wird nur noch als Nintendo-Vignette verwendet, die dem Kunden zeigt, dass die Hersteller Nintendo-Lizenzgebühren zahlen.

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

JANUAR

Titel	Datum
AC/DC Live Rock Band	22. Januar
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	15. Januar
Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung	29. Januar
SimAnimals	22. Januar

FEBRUAR

Titel	Datum
Deadly Creatures	13. Februar
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2	13. Februar
Pikmin (New Play Control!)	6. Februar
Pro Evolution Soccer 2009	20. Februar
Ultimate Band	Februar
World of Goo	Februar

MÄRZ

Titel	Datum
Mario Power Tennis (New Play Control!)	März
MySims Party	12. März
TH!NK Das Schnelldenker-Quiz	12. März
Trivial Pursuit	12. März

2009/10

Titel	Datum
Another Code Wii (Arbeitstitel)	2009
Castlevania Judgment	1. Quartal
Cursed Mountain	2009
EA Sports Active	Frühjahr
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Unbekannt
Ghostbusters: The Videogame	2009
Job Island	1. Quartal
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Klonoa: Door to Phantomile	Unbekannt
Kororinpa 2	1. Quartal
Mario Super Sluggers	2009
Monster Hunter 3	Unbekannt
No More Heroes: Desperate Struggle	2010
Overlord: Dark Legend	2009
Pikmin 3 (Arbeitstitel)	Unbekannt
Pipe Mania	1. Quartal
Punch-Out!! Wii (Arbeitstitel)	2009
Rock Revolution	1. Quartal
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
Sonic und der schwarze Ritter	2009
Sophies Freunde: Filmstar	1. Quartal
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
Tenchu 4	1. Quartal
The Conduit	Juni/Juli
Wii Sports Resort	Frühjahr

CURSED MOUNTAIN (Wii)

THE CONDUIT (Wii)

CHRONO TRIGGER (DS)

DS

JANUAR

Titel	Datum
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	15. Januar
Mein Chinesisch-Coach: Spielend Chinesisch lernen	15. Januar
SimAnimals	22. Januar

FEBRUAR

Titel	Datum
Chrono Trigger	Februar
Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in dein Leben	20. Februrar
Mystery Case Files: MillionHeir	6. Februar

MÄRZ

Titel	Datum
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	20. März
Littlest Pet Shop: Frühling	05. März
MySims Party	12. März
Naruto Ninja Destiny 2	März
Travel Games for Dummies	12. März

2009

Titel	Datum
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	2. Quartal
Bomberman 2	1. Quartal
de Blob	2009
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Enchanted Folk and the School of Wizardry	1. Quartal
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Unbekannt
Ghostbusters: The Videogame	2009
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Jagged Alliance	2. Quartal
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Overlord Minions	2009
Pokémon Platin-Edition	2009
Rock Revolution	1. Quartal
Tales of Hearts	Unbekannt
Tales of Innocence	Unbekannt
Tales of the Tempest	Unbekannt

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

2008 war nicht unbedingt das Jahr der Innovationen, jedenfalls nicht für Wii und DS. Denn abgesehen vom frischen *Wii Fit* brachte Nintendo in erster Linie Fortsetzungen bekannter Marken in die Läden. 2009 sieht die Lage etwas anders aus: *Cursed Mountain* und *The Conduit* versprechen Vielspielern neue spielerische Akzente, *MotionPlus* wird im Frühjahr erwartet, hinzu kommt die DS-Portierung von *Chrono Trigger*. Das Spiel ist zwar nicht unbedingt neu, dafür eine echte Perle unter RPG-Kennern. Ich vermute außerdem ganz persönlich, dass die Ankündigung des längst überfälligen *Red Steel 2* nicht mehr allzu lange dauert. Und Nintendo ist uns Spielern gleichermaßen die Präsentation neuer *Mario*- und *Zelda*-Abenteuer schuldig. Daumen drücken!

Jetzt am Kiosk für nur 2,99 €

BRANDNEU:
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR KIDS

Exklusive Vorschauen!

Knallharte Tests!

Haufenweise Tipps!

Megafette Gewinne!

4 starke Poster

» Vorschauen und Tests für alle Plattformen von Handy über PC bis hin zu Konsolen
» Die besten Budget-Games » 6 Seiten Tipps und Cheats
» Gamer-News » Kino, DVD und TV-Highlights der nächsten drei Monate!

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

NEU: GUITAR HERO: WORLD TOUR

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Im letzten Monat habe ich mich noch in *Shaun White Snowboarding* versucht - jetzt aber bin ich mit dem Rollbrett in *Skate it* unterwegs. Eine coole Spielerfahrung, die bei weitem nicht so schmerzhaft wie meine jahrelange Skateboard-Versuche ist! Wie angekündigt konnte ich es kaum erwarten in *EndWar* auf dem DS den Strategen raushängen zu lassen. Nun ist es soweit und ich verbrintge große Teile meiner Freizeit mit Einheiten verschieben.

SKATE IT (Wii)

TOM CLANCY'S ENDWAR (DS)

Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Monopoly	01/09	60%	58%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Rock Band	12/08	92%	87%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07	73%	
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07	58%	
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09	81%	
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08	96%	
Tak und das Geheimnis des glühenden ...	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the ...	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08	83%	

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08	80%	
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

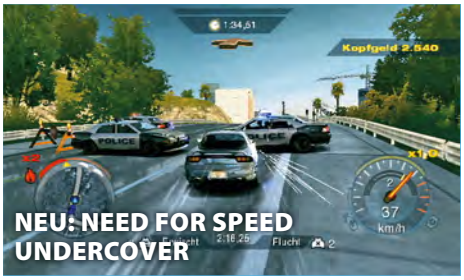
Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdon	12/08		74%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next ...	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%



TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Hurra, ich besitze 77 Jiggys, 781 Musiknoten, zwei "Stop'n' Swop"-Eier und 18 zusätzliche Waben. Außerdem habe ich 32 Jinjos gefunden und gefühlte 31.831 blaue Eier, rote Federn, goldene Federn und Mumbo-Jumbo-Totenköpfe gesammelt. Ihr merkt schon: Ich spiele *Banjo-Kazooie,* aber pikanterweise nicht auf meinem Nintendo 64, sondern in HD-Auflösung als Xbox-Live-Remake. *Banjo-Tooie* packe ich direkt im Anschluss an – soviel Durchhaltevermögen muss sein.

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Doppelseite die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Jackass the Game DS	12/08	48%	53%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars - Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and ...	12/08		85%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know how - Spielend um die Ecke ...	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnis. ...	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Rhythm Tengoku Gold wird als *Rhythm Heaven* auch bei uns erscheinen und hat mich bereits als absoluten Fan gewonnen. Es ist ein Spiel von der Sorte, wo man immer wieder mal sein Glück versucht und langsam immer besser wird. Auf der Wii hat es mir diesen Monat die Vorab-Version von *Tenchu 4* angetan. Es mag kein perfektes Spiel sein, doch die coolen Ninja-Moves und die angenehm erwachsene Präsentation sprechen mich wirklich an.

Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob ...	12/08	66%	68%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Angriff …	04/08	72%	74%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
SpongeBob: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the ...	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	81%	82%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

Aktuell zocke ich auf meiner Wii *Guitar Hero: World Tour* und bringe damit meine eigentlich hartgesottenen Nachbarn mächtig in Wallung – auch wenn das Schlagzeug bei mir eingepackt bleiben muss. Denn das ist dann doch etwas zu laut. Auf dem DS macht *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* mir so viel Spaß, dass ich derzeit Bus und Bahn bevorzuge. Nur, um all die spannenden und einfallsreichen Rätsel zu lösen. Ein grandioser Überraschungshit!

DIE REDAKTION

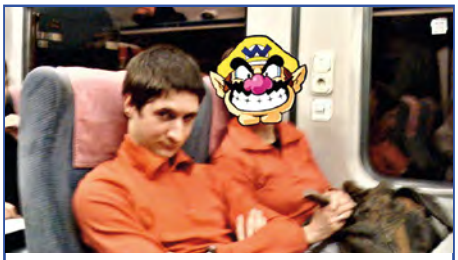
Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… hat die Feiertage relativ gut überstanden und steht schon vor der ersten Herausforderung des neuen Jahres: Nach Jahren mal wieder auf dem Snowboard die Hänge runterrutschen. Dann mal Hals- und Beinbruch!

DVD-TIPP: The Dark Knight



CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

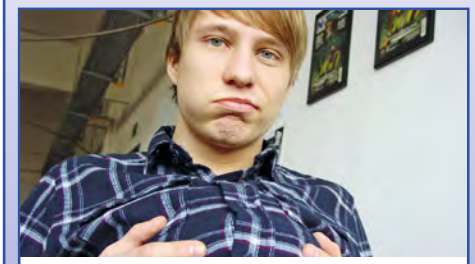
... hat schon wieder ein Wochenende in Rottach-Egern verbracht. Wo sonst?! Außerdem muss er anmerken, dass Leberwurst in Kombination mit scharfen Peperoni und Krautsalat nur mit *Donkey Kong Country 4* zu toppen wäre!

WURST-TIPP: Leberwurst grob

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… hat eine neue Lieblings-Beschäftigung: Weißwurst-Frühstück! Damit bekommt man locker einen halben Samstag rum. Zudem schmeckt die bayrische Köstlichkeit einfach super. Gezutschelt wird aber nicht.

BEILAGEN-TIPP: Gutmann-Weizen



DAVID MARTIN
23, Online-Redakteur

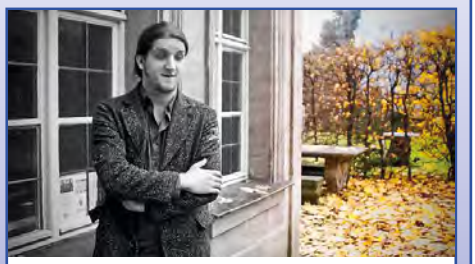
… hat seinen Energiebalken über die Weihnachtsfeiertage mit allerlei Leckerlies wieder aufgefrischt und startet mit so manch gutem Vorsatz ins neue Jahr. Dazu zählen weniger Kaffee trinken, mehr Sport treiben und viele mehr ...

CD-TIPP: Metallica – Death Magnetic

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… Hat sich fürs neue Jahr vorgenommen, die Fitnessclub-Mitgliedschaft zu kündigen, den Staubsauger einzumotten, ihrem Sofa mehr Aufmerksamkeit angedeihen zu lassen und ihren Schokoladenkonsum zu erhöhen.

FILM-TIPP: Juno



DAVID MOLA
27, Layouter

… hat viele gute Vorsätze fürs neue Jahr wie z. B. „Mehr Sport treiben". Das ist nach der obligatorischen Weihnachts-Schlemmerei auch bitter nötig! Außerdem auf der Liste: „Mehr Zocken" Das grandiose *Fallout 3* macht den Anfang.

SPIELE-TIPP: Fallout 3 (PC)

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Was für ein Leben: Thomas hat frei! Ja, so richtig frei. Also von wegen Heftplan und Seitenstruktur – mit diesen Dingen befasst sich Christoph zwischenzeitlich. Derweil schaut sich Sebastian H. den Wii-Horror-Schocker *Cursed Mountain* gemeinsam mit den Entwicklern an. Danach geht's mit der Wii-Angelsimulation *Rapala Fishing Frenzy* und den DS-Gurken-Adventures *Tintenherz* und *Syberia* weiter. Doch was von beidem ist eigentlich mehr Horror? Ganz klar die käsige Teststrecke aus dem zweiten Satz!

WOCHE 2:
Jetzt geht's Schlag auf Schlag: Das Interview zum Wii- und DS-Qualitätssiegel geht rasch via Mail vonstatten – mit zuverlässigen Branchenkennern wie Gunnar Schreiber von keen games arbeitet man halt einfach gern zusammen! Auch das Testfließband rollt konstant und bringt den wieder aus dem Urlaub zurückgekehrten Tom in Verzückung. Währenddessen befassen sich Sebastian und Christoph mit ganz viel Retro-„Kram": Herr Stange blickt auf das bewegte Zockerjahr 2008 zurück und Kollege Kraus buddelt tief im Archiv, um die besten Fan-Fakten zur *Zelda*-Serie herauszubekommen. Auch die Recherche zur Beta-Version von *Super Mario 64* ist ein echter Schweißtreiber. Immerhin erleichtert uns Wario die Arbeit, indem er uns beim Schreiben assistiert: Dankeschön für deine neue Rubrik des sinnlosen Wissens, Dicker!

WOCHE 3:
Allmählich geht es auf Weihnachten zu und die N-ZONE ist weit davon entfernt, in Druck zu gehen. Zu viele Spiele sind erschienen! Es bringt natürlich aber auch nix, acht Doppelseiten mit Tests zu – Achtung, reine Fiktion! – Sophies Kumpels, Wolfgang Lippert präsentiert: Mein Nichtklauer-Coach oder Let's Yoga-Bär zu stopfen. Wir konzentrieren uns lieber auf fette Action für Gamer und schicken beispielsweise Sebastian zu Rockstar Games, wo er sich *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* ansieht. Bei Atari zockt er zudem *Ready 2 Rumble* und *Ghostbusters*. So macht man gute Vorschauen. So und nicht anders.

WOCHE 4:
Der Verfasser dieser Zeilen könnte jetzt über irgendwelche ferngesteuerten Autos fachsimpeln, die sich gerade in der Redaktion befinden. Er schließt stattdessen das Mail-Postfach, löscht das Licht, fährt den Rechner herunter und geht Geschenke einkaufen. Ein frohes Neues euch allen!

DER TESTTEIL

Wii

50 Lost in Blue: Shipwrecked
51 SNK Arcade Classics Volume 1
52 Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer
52 Shreks schräge Partyspiele
53 NHL 2K9
53 Score International Baja 1000
54 Wer wird Millionär?
54 Family Games
55 Cocoto Magic Circus
55 Rapala's Fishing Frenzy
56 Wii Ware

DS

58 Castlevania: Orders of Ecclesia
60 Time Hollow
61 Prince of Persia: The Fallen King
62 Skate it
62 Tony Hawk's Motion
63 Age of Empires: Mythologies
63 Dragon Ball Origins
64 Need for Speed Undercover
64 Real Football 2009
65 Madagascar 2
65 Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer
66 101 in 1 – Megamix
66 Lucky Luke: Die Daltons
66 Emergency DS
66 Family Park Tycoon
67 Flower, Sun and Rain
67 Hotel Gigant DS
67 Der letzte König von Afrika
67 Piraten: Volle Breitseite
68 Music Monstars
68 Ninjatown
68 Tomb Raider Underworld
68 Shreks schräge Partyspiele
69 Sushi Academy
69 Syberia
69 Tornado
69 Tintenherz
72 Chrono Trigger DS

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

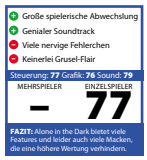
Damit manche Spiele nicht unter den Teppich fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

FINDE DIE UNTERSCHIEDE (DS)
Irgendwie stand ich der Spielidee tatsächlich wohlwollend gegenüber und ich wollte es wirklich mögen. Aber es hat einfach nicht geklappt. Ihr seht auf dem oberen Screen das Original, auf dem unteren die Fälschung. Während die Uhr gnadenlos tickt, müsst ihr mit dem Stylus die Unterschiede auf dem Touchscreen antippen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade bewirken rein gar nichts, da ihr bei jeder Einstellung auf offensichtliche Fehler stoßt und euch gleichzeitig bei anderen Feinheiten dumm und dämlich sucht und Löcher in den Touchscreen starrt. Zudem haben die Fotos in etwa die Qualität einer 4 Kilobyte großen TIF-Datei, sodass die groben Pixel irgendwann Augenschmerzen verursachen. **(sh)**

TAMAGOTCHI CONNEXION CORNER SHOP 3 (DS)
Jedes kleine Mädel im Vorschulalter dürfte sie wohl kennen: Tamagotchis, die kleinen, runden Viecher, die einst gehegt und gepflegt werden mussten. Doch dies ist nun vorbei: in dem inzwischen dritten Teil der Reihe „Corner Shop" reist ihr als Tamagotchi verwandelt von der Erde vom Tamagotchi-Planeten, um dort in verschiedenen Läden auszuhelfen. Ihr bestreitet also kleine Minispielchen per Touchscreen, indem ihr im Auftrag der Bewohner Grußkarten basteln, Müll recyceln oder Schätze ausgraben müsst. Der Look des Spiels ist *Tamagotchi*-typisch knallbunt und skurrill. Genau so, wie ihn kleine Mädchen eben mögen. Allerdings auch nur für jene geeignet. **(sh)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

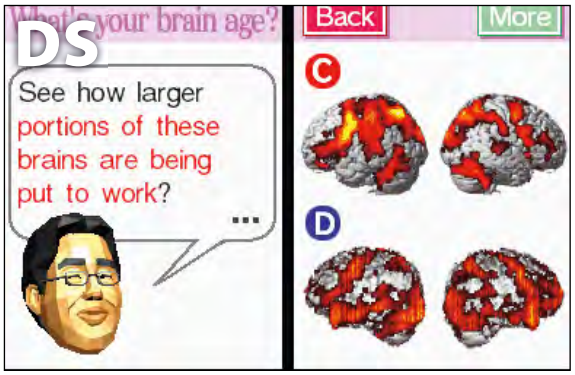


ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart Wii	9
2	1	Wii Fit	8
3	3	Wii Play	23
4	Neu	Animal Crossing: Let's go to the City	1
5	Neu	Wii Music	1



Platz	*	Titel	Monate
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	28
2	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	22
3	2	Mario Kart DS	17
4	Neu	Pokémon Ranger: Shadow of Almia	1
5	4	New Super Mario Bros.	24

* Platz des Vormonats

LOST IN BLUE: SHIPWRECKED

Auch auf der Wii ist der Kampf ums Überleben durchaus mühsam

FAKTEN

- Nach drei DS-Abenteuern der erste Wii-Teil der Serie
- Survival-Game mit Bewegungssteuerung
- Hauptcharakter von Shipwrecked heißt Aidan
- Einige Minispiele mit bis zu vier Spielern spielbar
- Unterstützt Breitbild und 480p

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Irgendwas verfängt sich in der Schiffsschraube eures Luxusliners und reißt den Kahn in die Tiefen des Meeres. Ihr schlüpft in die Rolle des 16-jährigen Aidan, der als Überlebender an den Strand einer tropischen Insel gespült wird. Von nun an heißt es: Jeder Tag, den ihr überlebt, ist ein gewonnener Tag.

I´M A SURVIVOR

Zunächst müsst ihr euch natürlich um Essen und Trinken kümmern. Ihr schnappt euch an den Strand gespülte Plastikflaschen und füllt sie an Quellen auf eurem Eiland auf. Beeren und Kokosnüsse sind zunächst das Richtige für den kleinen Hunger. Auch für eine Höhle und einen warmen Schlafplatz will gesorgt sein, damit ihr allzeit reif seid für die Insel. Später könnt ihr auch ein eigenes Kochstudio eröffnen und Seetanghäppchen schnippeln. Habt ihr den Dreh raus, lassen sich auch Fische aus dem Wasser angeln und deftigere Mahlzeiten zubereiten.

I'M GONNA WORK HARDER

In zahlreichen Minispielen betätigt ihr euch als Zimmermann, zieht Lianen von den Bäumen oder vertreibt eklige Viecher wie Spinnen und Schlangen. Diese Einlagen sind größtenteils gelungen – allerdings wiederholen sich einige der Fuchteleien unverhältnismäßig oft. So nett es auch ist, ein Feuerchen zu entfachen oder Meeresfrüchte zu zerhacken, irgendwann wird es doch eintönig. Aber vielleicht soll genau das den öden Inselalltag auffangen. Natürlich schmiedet Aidan bald Pläne, um zurück nach Hause zu gelangen. Also nutzt ihr alles, was ihr findet könnt, um Werkzeuge zusammenzukriegen und ein Floß zu bauen. Auf einem Koffer paddelt ihr auf eine benachbarte Insel, auf der sich euch Vorzeigeblondine Lucy anschließt, die ebenfalls auf dem Schiff war. Jetzt müsst ihr auf die Lebensenergie von zwei Charakteren gleichzeitig Acht geben. Die von zu Hause ausgerissene Göre begleitet euch nur, wenn ihr mit ihr „Händchen haltet" – und dann dürft ihr eurer Bekanntschaft fleißig unter die Arme greifen, während sie in roten Pumps durch den Dschungel stöckelt.

I'M GONNA MAKE IT

So weit, so gut. Leider summieren sich einige nervige Details und trüben das türkisblaue Wasser des Inselparadieses. Die Grafik wirkt selbst für Wii-Verhältnisse recht bescheiden, auch das belanglose Gedudel lässt kaum Inselfeeling aufkommen. Ständig ist das Inventar voll und ihr dürft euren Kram über ein umständliches Menü zurücklassen. Zu allem Überfluss geben die meisten Leckereien erstaunlich wenig Energie zurück, sodass ihr palettenweise Nüsse futtern müsst, um den Hunger einigermaßen in den Griff zu bekommen. Kameraprobleme und Clipping-Fehler treiben den Inselspaß an vielen Stellen auch nicht gerade voran. *Shipwrecked* ist kein wirklich schlechter Titel, aber die vielen Patzer nehmen dem innovativen Spielprinzip einfach zu viel Wind aus den Segeln. Fans der Serie müssen selbst entscheiden, ob sie über all diese Ärgernisse hinwegsehen können. Für einen Nachfolger gibt es aber definitiv noch einiges zu tun, bis wir mit Jürgen Drews schmettern dürfen: „Wieder alles im Griff – auf dem sinkenden Schiff!"

ROMANTISCH Lost in Blue bietet einen Tag-und-Nacht-Wechsel und unterschiedliche Witterung.

TROUBLE MIT DEM PADDEL Nur die Minigames könnt ihr zu zweit spielen.

TIERISCH Lucys Hund heißt Max, auf Aidans Rücken sitzt Äffchen Hobo.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Generell gefällt mir das chillige Spielprinzip und das Ambiente der Reihe ziemlich gut. Deswegen hatte ich mir von der Wii-Fassung vor allem eine ähnlich stimmige Atmosphäre erhofft. Doch leider strandete ich vor dem Fernseher nicht ganz so sanft: Die magere Technik würde ich gern in Kauf nehmen, wenn wenigstens der Rest passen würde. Aber auch hier macht sich Ernüchterung breit: Die Minispiele wiederholen sich unzählige Male und zahlreiche Details hemmen den Spielfluss. Ständig lauft ihr auf den detailarmen Inseln hin und her und bis sich Aidan auf einen Felsvorsprung hochgearbeitet hat, habt ihr bereits ein komplettes Glas Ananassaft ausgeschlürft. Für mich aber der größte Atmosphärekiller: die völlig verkorkste Übersetzung! Nicht nur hagelt es an allen Ecken und Enden Rechtschreib- und Grammatikfehler wie Kokosnüsse nach dem Schütteln der Wii-FB, auch sonst wirken die holprigen Texte wie ein Grundschulaufsatz.

DIE WERTUNG Wii

LOST IN BLUE: SHIPWRECKED

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson Soft
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Nach wie vor interessante Spielidee
- \- Technisch schwach umgesetzt
- \- Zu viele Wiederholungen im Spielablauf
- \- Nervige Übersetzungsfehler

Steuerung: **64** Grafik: **58** Sound: **55**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
55	**60**

FAZIT: Viele Schwächen sägen an der Atmosphäre des Titels, sodass nur hartgesottene Fans oder junge Spieler darüber hinwegsehen.

FATAL FURY Dieser Prügler sieht zwar nett aus, kann aber Samurai Shodown und King of Fighters nicht das Wasser reichen.

LAST RESORT Dieses geniale Shoot 'em Up erinnert vom Gameplay her an die R-Type -Serie. Besonders zu zweit zeitlos gut!

FAKTEN

- 16 Neo-Geo-Spiele
- Mit Wii-FB, Classic-Controller und GameCube-Pad spielbar
- Englische Texte
- Schnäppchenpreis!

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

SNK ARCADE CLASSICS VOLUME 1

Spielhallenfeeling fürs Wohnzimmer!

In den 90er-Jahren war das Neo Geo lange Zeit die Über-Konsole. Nicht nur, was die Preise für Hard- und Software anbelangte, sondern auch technisch war es sowohl dem SNES als auch dem Mega Drive haushoch überlegen. Eine Sammlung verschiedener Games aus den Jahren 1990 bis 1997 gibt's jetzt schon für wenig Geld zu kaufen – weit weniger als der Preis für die Module (der sich locker auf über tausend Euro belaufen dürfte) und auch deutlich günstiger, als das Herunterladen der Spiele via Virtual Console. Systemtypisch liegt in dieser Sammlung der Schwerpunkt auf Geprügel und Geballer, bietet aber auch kleine Exkurse ins Sport- und andere Genres. Doch wie die meisten Compilations hat auch diese ihre Schattenseiten: Nicht jedes der 16 Spiele ist von überragender Qualität. So kann man *Metal Slug*, *Last Resort*, *Samurai Showdown* und *King of Fighters* als Highlights hervorheben, *King of Monsters* oder *World Heroes* allerdings dürften wohl nur kurz über den Bildschirm flimmern. Technisch gibt's wenig zu meckern: Die Spiele werden flott und originalgetreu emuliert und bieten Unterstützung für die verschiedensten Steuerungsmöglichkeiten. Am besten spielt es sich mit dem Classic-Controller. Mit der Wii-FB alleine wird's bei Spielen, in denen ihr mehr als zwei Buttons benötigt, etwas kompliziert! Für Retro-Fans auf jeden Fall sehr empfehlenswert. Wer allerdings nichts mit 2D-Kloppereien, Arcade-Geballer und 16-Bit-Optik anfangen kann, lässt besser seine Finger davon!

SUPER SIDEKICKS 3 Nicht vergleichbar mit aktuellen Fußballspielen, aber trotzdem ein sehr spaßiger Arcade-Kick!

VIEL SPIEL FÜR 30 EURO!

Hier ein kurzer Überblick und Wertungen der 16 Spiele der SNK Classics Volume 1.

Spiel	Genre	Wertung
Art of Fighting	Beat 'em Up	3 von 5
Baseball Stars 2	Sport	4 von 5
Burning Fight	Beat 'em Up	3 von 5
Fatal Fury	Beat 'em Up	2 von 5
King of the Monsters	Beat 'em Up	1 von 5
Last Resort	Shoot 'em Up	5 von 5
Magician Lord	Action	3 von 5
Metal Slug	Jump & Shoot	5 von 5
Neo Turf Masters	Sport (Golf)	3 von 5
Samurai Shodown	Beat 'em Up	5 von 5
Sengoku	Beat 'em Up	3 von 5
Shock Troopers	Jump & Shoot	5 von 5
Super Sidekicks 3	Sport (Fußball)	4 von 5
King of the Fighters '94	Beat 'em Up	5 von 5
Top Hunter	Jump & Run	3 von 5
World Heroes	Beat 'em Up	1 von 5

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Einige der Spiele dieser Collection nenne ich sogar im Original mein Eigen. So zum Beispiel *Last Resort*, das für mich zu den besten 2D-Shoot-'em-Ups überhaupt zählt. Und auch *Metal Slug*, *King of Fighters* sowie *Samurai Shodown* sind auch heute noch wunderbar zu spielen! Doch nicht nur ältere Spieler wie meine Wenigkeit werden ihre Freude an den SNK-Spielen haben – auch jüngere Zocker, die sich für Klassiker interessieren, werden keinen Cent der 30 Euro, die die Compilation kostet, bereuen! Besonders cool: Fast alle Spiele können zu zweit gespielt werden!

DIE WERTUNG Wii

SNK ARCADE CLASSICS VOLUME 1

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	dtp Entertainment
ENTWICKLER	Ignition
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Saubere Emulation
- \+ Gute Steuerung
- \+ Viele gute Spiele, …
- − … aber auch einige weniger gute.

Steuerung: **80** Grafik: **62** Sound: **73**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
80	**77**

FAZIT: Eine ordentliche Compilation, die für wenig Geld ordentlich Arcade-Feeling bringt und Lust auf Volume 2 macht!

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

KUNG FU PANDA: LEGENDÄRE KÄMPFER

Auf der Wii schüttelt ihr Wii-Fernbedienung und Nunchuk, bis der Panda glüht!

SCHWANENSEE Diese Hornochsen wollen dem Drachenkrieger an den Kragen.

SUPER SMASH PANDA Im Multiplayer-Modus wählt jeder Spieler einen der Filmhelden.

Der tollpatschige, aber umso liebenswertere Pandabär Po wird durch Zufall zum legendären Drachenkrieger ernannt. Nun poliert ihr seine Kung-Fu-Künste auf. In der zweiten Versoftung der Filmvorlage geht es also darum, tonnenweise Feinde zu verdreschen. Schüttelt Wii-FB und Nunchuk, um zahlreiche Attacken, Würfe und Kombos durchzuführen. Habt ihr eure Chi-Energie vollständig aufgefüllt, könnt ihr sie in einem besonders mächtigen Angriff entladen, dazu zeichnet ihr einfach ein Symbol auf dem Bildschirm nach. Rätsel gibt es keine, ab und an müsst ihr aber kleine Minispiele knacken, in denen ihr beispielweise wild den Controller schüttelt oder die Flugbahn des Pandas mithilfe der Wii-FB bestimmt. Neben einem Coop-Modus für zwei Spieler könnt ihr euch auch mit bis zu vier Spielern prügeln oder in Teams gegen den Computer antreten. Egal in welchem Modus: Die Kämpfe wirken immer etwas hektisch und unkoordiniert. Da man sich vergleichsweise leicht durch die Story schütteln kann, ist das neue Abenteuer des Kampf-Pandas hauptsächlich für Fans zu empfehlen, die lockere, weitgehend anspruchslose Unterhaltung für zwischendurch suchen.

DIE WERTUNG Wii

KUNG FU PANDA:
LEGENDÄRE KÄMPFER

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	A2M
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **67** Grafik: **72** Sound: **67**

MEHRSPIELER **68** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Prügelt euch durch Horden von Gegnern! Der Panda mit der Wampe wird jüngere Fans der Filme sicher gut unterhalten.

SHREKS SCHRÄGE PARTYSPIELE

Im dritten Teil von Shrek wird der Kult-Oger mit Nachwuchs gesegnet. Und der will unterhalten werden …

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

SCHNAPP DAS BONBON Nicht nur Pinocchio wirkt hier etwas hölzern.

NEED FOR SPEED OGERGROUND Mit Wii und Nunchuk strampelt ihr dem Ziel entgegen.

Natürlich sind auch Esel, Kater, Fiona und der schmalzige Prinz Charming an Bord, wenn es bei Shrek zur Sache geht. In neu gerenderten Zwischensequenzen (in stark abgespeckter Qualität) begleitet ihr die liebenswerte Truppe auf ihrer Odyssee über den Jahrmarkt von Weit Weit Weg, wo ihr zahlreiche Minispiele absolviert. Einige der Spiele wie Kühe melken, Süßigkeiten sammeln oder das Dreiradrennen sind noch recht witzig, andere Spiele kommen eher innovationslos daher und lassen sich zudem nicht besonders gut steuern – beispielsweise das Wurfspiel, welches in verschiedensten Variationen öfter verwurstet wurde. Habt ihr die Steuerung einigermaßen im Griff, hält sich die Herausforderung gegen den Computer stark in Grenzen. Natürlich könnt ihr alle 28 Minispielchen in einem Duell-Modus auch zu viert bestreiten, was aber ebenfalls nur begrenzt unterhält. Grafik und Sound gehen für eine Minispielesammlung noch in Ordnung. Jüngere Spieler und Fans der tierischen Truppe werden kurzzeitig ihren Spaß mit Shreks Kirmesbesuch haben. Aber dauerhafte Unterhaltung bieten die oft zu simplen Minispiele nicht.

DIE WERTUNG Wii

SHREKS SCHRÄGE PARTYSPIELE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Ivolgamus
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **64** Grafik: **68** Sound: **72**

MEHRSPIELER **64** EINZELSPIELER **60**

FAZIT: Leider unterhalten Shrek und seine Freunde hier nur begrenzt. Lieber noch mal die Filme anschauen!

NHL 2K9

Endlich darf auch auf der Wii Eishockey gespielt werden! Doch wie spielt sich die erste Puck-Klopperei?

Wer Eishockey-Spiele mag, der dürfte mit der Wii nicht allzu glücklich sein, denn hier gibt es keinen ernsthaften Vertreter dieser Sportart – bis jetzt! Denn mit *NHL 2k9* kommt nun der erste richtige Titel um den Sport mit dem Puck auf die Wii. Ihr habt die Wahl zwischen verschiedenen amerikanischen Lizenz-Teams, Spielern und Stadien. Natürlich bietet dieses Spiel auch eine spezielle Wii-typische Steuerung per Pointer-Funktion. Ihr klickt einfach (mit dem A-Knopf) dort auf das Spielfeld, wohin der jeweilige Spieler den Puck spielen soll. Mit gedrücktem A-Knopf und Schwingen der Wii-FB drescht ihr aufs Tor, mit der B-Taste täuscht ihr an bzw. nehmt eurem Gegner die schwarze Scheibe ab. Die Steuerung ist sehr intuitiv, auch wenn es auf dem Spielfeld manchmal etwas zu hektisch zugeht. Vor allem zu viert mangelt es doch sehr an Übersicht. Am besten legt man mit dem umfangreichen Tutorial los, um mit der anfangs doch recht komplexen Steuerung fertig zu werden. Was die Grafik anbelangt, wirkt der Titel leider nur wie ein PS2-Spiel, doch immerhin gibt's beim Sound, der für Stadioatmosphäre im Wohnzimmer sorgt, absolut nichts zu bemängeln.

DIE WERTUNG Wii

NHL 2K9

GENRE	Sport
HERSTELLER	Take 2 Interactive
ENTWICKLER	Visual Concepts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **78** Grafik: **75** Sound: **80**

MEHRSPIELER **80** EINZELSPIELER **77**

FAZIT: Gelungene Eishockeysimulation mit toller Atmosphäre und intuitiver Steuerung. Besonders spaßig mit mehreren Spielern!

FOUL Das Regelwerk wird natürlich strikt eingehalten. Dieser Spieler steht im Abseits.

RING FREI! Kochen die Gemüter über, kloppen sich die Spieler. Mit Wii-FB schlagt ihr zu, mit dem Nunchuk haltet ihr die Balance.

SCORE INTERNATIONAL BAJA

Rennspiel-Vergnügen fernab befestigter Straßen? Bestreitet Rennen quer durch die Wüste!

In *Score International Baja 1000* bestreitet ihr wilde Offroad-Rennen quer durch die Wüste. Dabei könnt ihr zwischen verschiedenen Vehikeln auswählen, wie beispielsweise Motocrossrädern, Trucks oder Quads. Leider ist das Fahrverhalten der verschiedenen fahrbaren Untersätze nicht optimal – die Steuerung ist etwas zu schwammig und unpräzise, außerdem steuern sich die Fahrzeuge auch alle ziemlich gleich. Euch stehen eine Reihe verschiedener Spiel-Modi zur Auswahl, so könnt ihr beispielsweise eine Singleplayer-Karriere starten, in der ihr natürlich neue Cups und Fahrzeuge freischaltet, oder aber im Multiplayer eure Freunde durch die Wüste jagen. Es gibt zwar einige Strecken zur Auswahl, da diese aber fast identisch aussehen, hat man ab und an das Gefühl, als ob man dauernd über dieselben Pisten brettert. Zudem sind eure KI-Gegner nicht sehr flott unterwegs, weswegen ihr meistens problemlos als Erster über die Ziellinie kommt. Die Optik des Titels ist nicht spektakulär und allzu häufig wirken sich lästige Ruckler sogar auf den Spielspaß aus. Und auch akustisch bietet das Spiel leider nur Mittelmaß. Für Offroad-Fans gibt's bessere Alternativen!

DIE WERTUNG Wii

SCORE INTERNATIONAL BAJA 1000 WORLD CHAMPIONSHIP OFF ROAD RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Left Field Productions
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **64** Grafik: **60** Sound: **67**

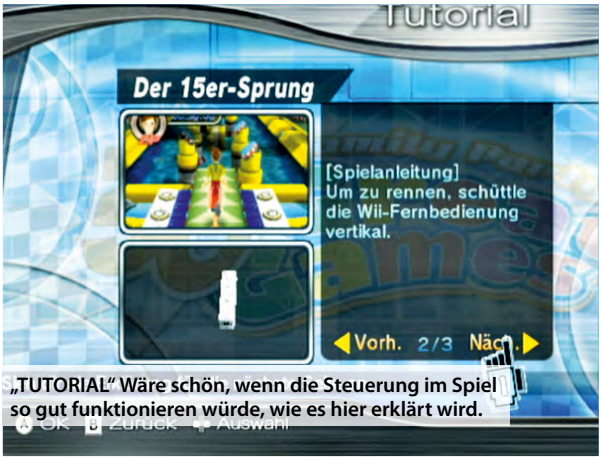
MEHRSPIELER **60** EINZELSPIELER **61**

FAZIT: Durchwachsenes Offroad-Spektakel, das technisch wie spielerisch leider nicht so recht in die Gänge kommen mag.

AUTSCH Auf der Piste geht's hart zur Sache – meistens zu Lasten eurer etwas dümmlichen Gegner!

SPLITSCREEN Gegen menschliche Gegner kommt etwas mehr Spaß als alleine auf.

AB DURCH DIE WAND Rennt, indem ihr die Wii-FB schwingt. Durch die Wand geht's mit B, gesprungen wird mit A.



„TUTORIAL" Wäre schön, wenn die Steuerung im Spiel so gut funktionieren würde, wie es hier erklärt wird.

FAMILY PARTY – 30 GREAT ...

Macht dieses Spiel aus einem öden Familienabend eine reißende Party?

Spätestens seit *Wii Sports* ist klar, dass die ganze Familie Spaß mit der Wii haben kann. Hier setzen die Entwickler von *Family Party* an und möchten mit stolzen 30 verschiedenen Minigames ordentlich Schwung ins Wohnzimmer bringen. Dabei stehen euch acht verschiedene virtuelle Familienmitglieder als Spielfigur zur Auswahl, wie etwa Opa, Mutter und kleine Schwester. Habt ihr einen von sechs unterschiedlichen Bereichen, die jeweils fünf Spiele beinhalten, ausgewählt, geht es auch schon los. Vor jeder Herausforderung wird euch kurz erläutert, worum es geht und wie ihr die Wii-Fernbedienung halten müsst. Also ideal für betagtere Familienmitglieder, die bisher noch nicht gezockt haben! Während des Spiels sorgen lustige Sounds aus dem Lautsprecher der Wii-FB für gelegentliche Lacher. Weniger zum Lachen ist allerdings das Gameplay: Die Steuerung ist sehr unpräzise und da es fast ausschließlich auf das Timing ankommt, ist es ärgerlich, wenn die Fuchteleinlagen nicht richtig erkannt werden. Für zwei oder drei spaßige Familienabende ist die Sammlung vielleicht noch ganz okay, aber auf Dauer seid ihr mit anderen Titeln des Genres besser beraten.

DIE WERTUNG Wii

FAMILY PARTY – 30 GREAT GAMES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	D3Publisher
ENTWICKLER	Tamsoft
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **58** Grafik: **70** Sound: **62**

MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **57**

FAZIT: Ordentliche Minispielesammlung, die etwas unter der Steuerung leidet, aber im Schatten anderer Genregrößen steht.

STANDBILD Es gibt kein Studio und kein sonstiges „Drumherum": Diesen Bildschirm werdet ihr sehr, sehr lange sehen müssen.

BLAMIEREN ODER SORTIEREN? Das Auswahlrunden-Minispiel ist tatsächlich ganz gut gemacht.

WER WIRD MILLIONÄR? ...

Abgesehen von Günther Jauch und dem neuen Risiko-Joker fehlt bei dieser Quiz-Umsetzung noch einiges mehr.

Auch im zweiten Anlauf scheitert der (N-ZONE-Test-)Kandidat an der 60-Prozent-Hürde. Denn leider ist die zweite Edition des Show-Klassikers keine gute Umsetzung: Die Jingles aus dem TV-Original werden beispielsweise eher willkürlich ausgegeben. So tönt die bekannte „Gewinnstufe erreicht"-Fanfare nicht erst ab der 1.000-Euro-Frage wie im Fernsehen, sondern selbst bei den unteren Fragezonen. Auch manch andere Melodie ist nicht akkurat eingebettet. Diese Kritik mag sich kleinlich anhören, aber wer die Sendung kennt, fragt sich ständig: „Da stimmt doch was nicht!" Neu ist, dass sich Profile anlegen lassen und dass die Miis hin und wieder auftauchen – allerdings nicht als animierte Charaktere auf dem „heißen Stuhl", sondern als starre Figuren. Im Telefonjoker-Minispiel fungiert die Wii-Fernbedienung zudem als Lautsprecher. Das imitiert einen Anruf, denn IHR seid der Joker, der dem Kandidaten assistiert. Leider lässt sich durch die schlechte Tonqualität manches Wort nicht verstehen – sehr ärgerlich. Wer gut quizzen möchte, ist mit dem *WWM?*-DVD-Spiel daher am besten beraten. Da ist wenigstens Günther Jauch als virtueller Moderator an Bord.

DIE WERTUNG Wii

WER WIRD MILLIONÄR? 2. EDITION

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Route 1 Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **37** Sound: **57**

MEHRSPIELER **54** EINZELSPIELER **52**

FAZIT: Liebhaber der Show „fühlen" in jeder Sekunde die lieblose Programmierung dieser Wii-Adaption.

RAPALA'S FISHING FRENZY

Hab heute mit 'ner Plastikkurbel und 'ner Gummiantenne soooooooo'n Fisch gefangen… Petri Heil!

Rapala ist der größte Hersteller von künstlichen Ködern weit und breit – über 30 davon sind beim zweiten Wii-Auftritt der Serie mit an Bord. An insgesamt sieben verschiedenen nordamerikanischen Schauplätzen werft ihr eure Rute aus und stellt euch dem „nervenzerreißenden Kampf gegen den Fisch". Ihr habt die Wahl zwischen freiem Angeln, einem Turnier in verschiedenen Schwierigkeitsgraden oder einer schnellen Herausforderung. Mit einem Fisch-Sonar ortet ihr die dicken Brummer und werft eure Angel aus. Relativ schnell fällt einer der Fische auf euren Köder rein und hängt am Haken. Nun kurbelt ihr am mitgelieferten Plastikzubehör und versucht, euren Fang auf das Boot zu retten. Neu dabei sind Quicktime-Events, für die ihr den A-Knopf gedrückt halten und eure Kunstangel in verschiedene Richtungen schwingen müsst. Wer hingegen chillig fischen möchte, darf sich im Schleppfisch-Modus entspannen. Einen Mehrspielermodus gibt es leider nicht, so dass ihr euch allein um die 21 Fischarten kümmern müsst. Trotz Mängeln weiß das Spektakel dank der gelungenen Steuerung irgendwo zwischen Simulation und Arcade kurzzeitig zu unterhalten.

DIE WERTUNG Wii

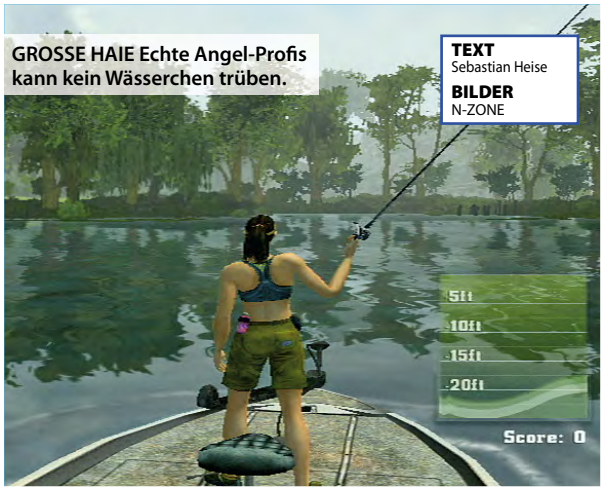
RAPALA'S FISHING FRENZY

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Magic Wand
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro (inkl. Angel)
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **70** Grafik: **62** Sound: **66**

MEHRSPIELER: **–** EINZELSPIELER: **65**

FAZIT: Fishing Frenzy macht einen Schritt in die richtige Richtung – die Alternative für Wii-Besitzer ohne Angelschein.



GROSSE HAIE Echte Angel-Profis kann kein Wässerchen trüben.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

KLEINE FISCHE Schicker Fisch – wenig Details! Die Grafik ist insgesamt eher schwach.

COCOTO MAGIC CIRCUS

Cocoto tauchte schon in den verschiedensten Nintendo-Games auf. Nun ist ein Lightgun-Shooter dran…

Ein fies bemalter Clown (nicht der Joker) entführt die knuffige Monsterbraut Fairy. Natürlich macht sich ihr Freund Cocoto sofort ans Werk, um seine Angebetete aus den Fängen des Clowns zu retten. Dabei ballert ihr euch durch diverse Standbilder. Mal müsst ihr möglichst viele Gegner treffen, mal einen Boss besiegen, oder ihr habt nur einen Schuss auf eine rotierende Zielscheibe, der aber sitzen muss. Andere Level hingegen erinnern an simple Reaktionstests. Alle Aufgaben könnt ihr allein oder mit bis zu vier Spielern lösen – oder natürlich im spaßigen Duell-Modus den besten Schützen ermitteln. Durch die Level schwebende Ballons geben euch Schützenhilfe oder erschweren die Ballerei je nach Farbe. Die quietschbunte Comicgrafik tut ihren Zweck und die Animationen sind teilweise recht witzig. Zwar hält sich die versprochene Innovation in Grenzen, mit mehreren Spielern werdet ihr aber für einige Stunden durchaus brauchbar unterhalten – vorausgesetzt, ihr habt Lust auf einen poppigen Lightgun-Shooter. Für 50 Tacken liegt dem Spiel ein Pistolenaufsatz von Big Ben bei. Ob euch das doch recht kurze Baller-Vergnügen die Kohle allerdings wert ist, müsst ihr selbst entscheiden.

DIE WERTUNG Wii

COCOTO MAGIC CIRCUS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Neko
ENTWICKLER	Neko
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro (inkl. WiiGun)
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **76** Grafik: **68** Sound: **71**

MEHRSPIELER: **64** EINZELSPIELER: **60**

FAZIT: Nicht wirklich innovativer Lightgun-Shooter, der im Mehrspielermodus aber durchaus Spaß macht.

MOORHUHN RELOADED Trefft genügend der abgelutschten Frösche, um den Level zu beenden.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

BIRDO GOES OKTOPUS Dieser Obermotz spuckt euch finstere Gesichter entgegen.

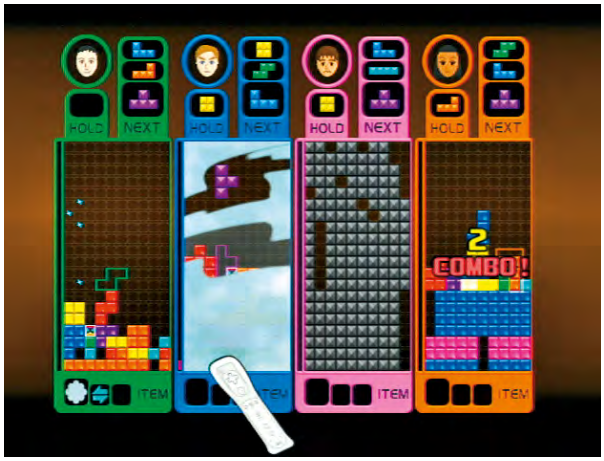
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

WiiWARE

Tristesse im Shop-Kanal: Die besten WiiWare-Spiele der jüngsten Zeit lassen sich locker auf einer halben Seite abfeiern. Doch was gibt es sonst noch?

TETRIS PARTY

Die WiiWare-Überraschung schlechthin!



Tetris Party beweist, wie hochwertige WiiWare-Spiele auszusehen haben. Für 12 Euro gibt's zig Spielmodi für bis zu vier Spieler, die bestmögliche Blocksteuerung, die man aus dem betagten Spielkonzept herausholen kann, Balance-Board- sowie Einsteiger-Modi (mit stark vereinfachten Steinformen) sowie spannende Online-Spielvarianten. Beim Spielen konnten wir sogar unsere Miis einbinden. Ebenso genial wie sinnvoll: Wer sich in den regelmäßig stattfindenden Turnieren unter den besten 500 Spielern qualifiziert, gewinnt 1.200 Wii Points. Das heißt also, wer fleißig zockt, holt den Preis, den der Download kostet, wieder raus! Diese Liebe zur optimalen *Tetris*-Umsetzung belohnen wir mit der vollen Punktewertung. Manch anderer Hersteller hätte aus diesem Angebot locker eine eigene Disc gefertigt!

DIE WERTUNG — Wii

TETRIS PARTY

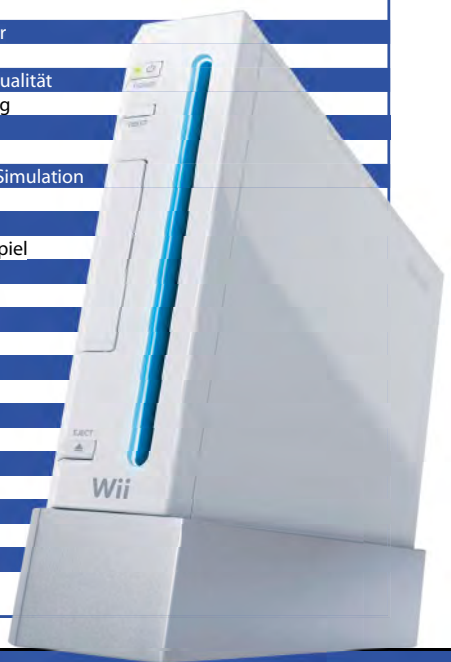
GENRE	Geschicklichkeit
CONTROLLER	Classic, Wii-FB
ENTWICKLER	Tetris Online
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	1.200 Points (ca. 12 €)
SPIELER	1-4

Gesamtwertung: **5/5**

FAZIT: Kaum zu glauben, aber *Tetris Party* ist das große Highlight im WiiWare-Angebot und kann locker mit der DS-Version mithalten.

ALLE WiiWARE-SPIELE UND WAS SIE TAUGEN

Titel	Punkte	Urteil
Alien Crush Returns	4/5	Genialer Flipper – aber nur für Fans
Block Breaker Deluxe	4/5	Der Klassiker im neuen Gewand. Passt.
Bomberman Blast!	5/5	Muss man haben, wenn man Multiplayer zockt
Cocoto Fishing Master	2/5	Braucht. Kein. Mensch. Angeln ist doof.
CueSports: Snooker vs. Billiards	1/5	Warnung, absoluter Schmarrn!
Critter Round-Up	3/5	Spaßiges Denkspiel in der Tierwelt
Cubello	3/5	Knobelspiel, aber ohne Einzigartigkeit
Defend Your Castle	3/5	Strategie trifft Action – nett, aber nicht mehr
Dr. Mario & Bazillenjagd	4/5	Guter Puzzle-Doppelpack mit Online-Modus
Final Fantasy C.C.: My Life as a King	4/5	Aufbau-Strategie mit Fantasy-Charme
Gehirntraining	3/5	Sachlich betrachtet ein gutes Produkt, aber nix für Gamer
Helix	3/5	Schon wieder ein Knobler, diesmal mit Geometrie
Home Sweet Home	2/5	Schlechte Haus-Einrichtungs-Simulation mit Ikea-Regalqualität
Lost Winds	5/5	Kurzes, aber geniales Jump & Run mit kreativer Steuerung
MaBoShi: The Three Shape Arcade	3/5	Noch ein Geometrie-Denkspiel. Brauchbar.
Mega Man 9	5/5	Genial! Kaufen! Das Ultra-Mega-Action-Comeback!
Midnight Pool	3/5	Weitaus besser als CueSports – die bislang beste Billard-Simulation
My Aquarium	1/5	Mag für Casuals okay sein, aber für Zocker nicht
My Pokémon Ranch	2/5	Kein Spiel, sondern eher Archiv-Software
Orbient (Art Style)	4/5	Schräge Weltraum-Spielerei, aber mehr Experiment als Spiel
Pirates! The Key of Dreams	2/5	Seeräuber-Simulation auf Ramsch-Basis
Pit Crew Panic!	2/5	Lieblose Mechaniker-Simulation für Wenigspieler
Plättchen Twist 'n' Paint	2/5	Gute Idee, mäßig umgesetzt: Denkspiel zum Vergessen
Pop	3/5	Lustiges, bizarres Denkspiel
Rotohex	3/5	Puzzeln für Mathematik-Nerds
SPOGS Racing	1/5	Miese Rennspiel-Qual mit Flop-Grafik
Star Soldier R	4/5	Fette Edel-Baller-Action, aber etwas kurz
Strong Bad Episode 1-3	3/5	Schwarzer Humor, kurze Spielzeit, gutes Adventure
Tetris Party	5/5	Perfekte Neuauflage mit Online-Modus
The Incredible Maze	1/5	Das Kipp-Labyrinth reloaded: Miep, Niete!
Toki Tori	4/5	Liebevolles 2D-Geschicklichkeitsspiel aus Holland
TV Show King	4/5	Gut gemachtes Quiz mit den Mii-Figuren
Wild West Guns	3/5	Spaßige, aber auf Dauer eintönige Ballerei
Yummy Yummy Cooking Jam	1/5	Nee, wenn schon kochen, dann mit Cooking Mama!



BOMBERMAN BLAST

Er wirft die Bomben souverän – immer noch?

Das ist ja fies: Um bei *Bomberman Blast* mit euren Mii-Köpfen zu zocken, müsst ihr vorher erst zehn Kämpfe bestreiten. Aber dann geht die Multiplayer-Party für bis zu vier Spieler so richtig ab. Den Satz dürft ihr ruhig wörtlich nehmen, denn eine richtige Solo-Kampagne in der Art der letzten „großen" Teile gibt es nicht. Stattdessen lassen sich nur Bots zuschalten. Aber alleine war *Bomberman* sowieso immer doof. Deshalb hat Hudson zünftige Gameplay-Varianten eingebaut: Im Luftalarm purzeln beispielsweise Bomben nach unten und ihr müsst dem TNT-Gewitter ausweichen. Seid ihr getroffen worden, könnt ihr immerhin selbst vom Spielfeldrand die Bomben auf eure Rivalen werfen. Ganz klar empfehlenswert! Wer den gut umgesetzten Online-Modus nicht braucht und auf nette Rauch-Effekte pfeift, holt sich *Bomberman '93* für Virtual Console und spart vier Euro.

DIE WERTUNG — Wii

BOMBERMAN BLAST

GENRE	Action
CONTROLLER	alle
ENTWICKLER	Hudson Soft
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahre
PREIS	1.000 Points (ca. 10 €)
SPIELER	1-4

Gesamtwertung: **4/5**

FAZIT: Ganz klar empfehlenswert – neben *Dr. Mario* und *Tetris Party* in der Top 3 der WiiWare-Geschicklichkeitsspiele!

INTERVIEW MIT JOCHEN BRACH

Jochen Brach arbeitet bei Gameloft und hat mit uns über die neuen WiiWare-Titel seines Arbeitgebers gesprochen.

Wie viele Gameloft-Entwickler arbeiten derzeit an WiiWare?
Weltweit beschäftigt Gameloft derzeit rund 4.000 Mitarbeiter in 30 Büros auf allen Kontinenten. Die meisten Kollegen, etwa 3.300, arbeiten dabei im Bereich Spieleentwicklung, -programmierung, -Design und Qualitätssicherung. Unsere Entwicklerstudios sind auf über 12 verschiedene Länder verteilt. Wie viele Mitarbeiter derzeit an WiiWare-Spielen arbeiten bleibt allerdings unser Geschäftsgeheimnis. Als Hinweis könnte der Anteil von Handyspielen, unser Kerngeschäft, an unserem Umsatz dienen: Über 90 Prozent stammen aus dem Verkauf von Handyspielen. Oder anders gesagt: Seit Start des WiiWare-Portals in Europa im Mai haben wir sechs WiiWare-Spiele veröffentlicht. Dem gegenüber stehen zwei brandneue Nintendo DS-Titel, 20 iPhone-Spiele bis Jahresende und, wenn man die verschiedenen Versionen für die verschiedenen Plattformen berücksichtig, über 50 Veröffentlichungen von Handytiteln.

Welche „Regeln" hat euch Nintendo bei der WiiWare-Programmierung auferlegt?
Nintendo ist uns gegenüber sehr offen und überlässt uns die Entscheidung, welche Titel wir für WiiWare entwickeln. Sie ermutigen uns lediglich, innovativ und kreativ zu sein.
Die einzige Limitierung, die wir bislang haben ist, dass wir lediglich ein Spiel pro Monat veröffentlichen dürfen. Zudem müssen wir natürlich die Qualitäts-Standards von Nintendo einhalten. Allerdings ist das auch unser eigener Anspruch, egal ob wir für WiiWare, Handy, iPhone oder eine der anderen Plattformen Spiele entwickeln.

Was ist für dich bei WiiWare der größte Unterschied zu „normalen" Wii-Spielen?
Im Prinzip gibt es auf dem Gebiet Gameplay, Technik und Steuerung nicht viele Unterschiede: Die Steuerung, bzw. die Konsole bleibt ja die gleiche. Allerdings kommen – und das war auch die Hoffnung von Nintendo – mit neuen Entwicklern neue, frische Ideen. Wenn man die Eintrittsbarrieren für kleine Publisher nicht senkt, läuft man Gefahr, dass nur bereits dagewesene Spiele für die Wii-Plattform angepasst und wieder veröffentlicht werden. Oft sind es ja die kleinen Publisher, die neue Trends setzen. Ein nennenswerter Unterschied beider Vertriebswege liegt im Bereich Speicher. Das Download-Spiel hat meist weniger Datenvolumen, weshalb auch der Spielumfang deutlich geringer und der Preis günstiger ausfällt. Auf der anderen Seite resultiert hieraus auch eine andere Zielgruppenansprache: Downloadspiele sind mehr für den kurzweiligen Zeitvertreib gedacht, ein Spiel für den „Casual Gamer", wie diese Gruppe heute gerne genannt wird. Ein *Block Breaker Deluxe* beispielsweise, könnte ich mir nur schwer als Disc-Version vorstellen. Als Download hingegen ist es ideal – das Verhältnis zwischen Spielspaß und Preis stimmt einfach. Beim physischen Vertrieb kämen Kosten für Distribution, Handel und die Produktion des Datenträgers dazu, was das Produkt nicht mehr so attraktiv machen würde. Ein anderes Beispiel ist unser Bestseller *TV Show King*, ein witziges Quiz, das man mit seiner Familie oder Freunden zusammen stundenlang oder auch nur mal kurz spielen kann. Die Downloadversion war so erfolgreich, dass wir sofort an eine Disc-Version gedacht haben. Seit kurzem ist sie jetzt auch im Handel. Unsere Kollegen von Ubisoft haben das Spiel mit in ihre Party-Spiele-Reihe aufgenommen. Der Titel musste hierfür allerdings noch einmal erweitert werden. Die Disc-Version hat rund doppelt so viele Fragen im Vergleich zur Downloadversion, was den Mehrpreis rechtfertigt. Was wir bislang zudem innerhalb der „Casual Gamer"-Gemeinde beobachten konnten, ist, dass unsere Spiele für die Zielgruppe „Familie" am häufigsten heruntergeladen werden. Kaufkriterien scheinen dabei einfache Bedienbarkeit und ein freundliches, ansprechendes Design, gepaart mit Mehrspieler-Funktionen zu sein.

UNTER DEM MEER Später könnt ihr euch auch unter der Wasseroberfläche aufhalten und völlig neue Areale erkunden.

ERTAPPT Auf der Gefängnisinsel müsst ihr besonders vorsichtig sein, hier warten extrem hartnäckige Wachen auf euch.

FAKTEN

- Mix aus Action- und Rollenspiel
- Glyphensystem zur Bewaffnung von Shinoa
- Weltkarte mit vielen kleinen Abschnitten
- Boss-Rush-Modus
- Drahtlos-Spiel und Wi-Fi Connection zum Tauschen von Gegenständen

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

87
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

CASTLEVANIA – ORDER OF ECCLESIA

Und Shinoa zog aus, das Fürchten zu lernen. Denn das transsilvanische Bleichgesicht Dracula ist nicht totzukriegen.

Von wegen früh aufstehen, schweigen und meditieren: Das Klosterleben des Ordens von Ecclesia besteht aus knallhartem Kampftraining. Da im 19. Jahrhundert keine Belmonts mehr am Leben sind, ruht die Hoffnung der von Blutsaugern geplagten Bevölkerung auf den Mitgliedern dieses Ordens. Ihr schlüpft im nunmehr dritten Teil der Reihe für den Nintendo DS in die Rolle der Kriegerin Shinoa, die speziell für die Vernichtung des Vampirfürsten ausgebildet wurde.

DIE WAFFEN EINER FRAU

Zu diesem Zweck nutzt Shinoa sogenannte Glyphen. Diese Schriftzeichen wabern an verschiedenen Stellen des Spiels in der Luft herum oder werden von Gegnern fallengelassen. Shinoa hat die einzigartige Gabe, die Glyphen so zu manipulieren, dass sie in ihren eigenen Körper wandern. So könnt ihr beispielsweise eine Axtglyphe eines Gegners einsaugen und fortan fleißig selbst Äxte schleudern. Zwei solcher Glyphen könnt ihr frei auf die Tasten X und Y legen, wobei jede Benutzung einen Teil eurer Magieleiste verbraucht, die sich je nach Statuswerten langsamer oder schneller regeniert. Neben klassischer Bewaffnung wie Schwertern oder Rapieren findet ihr im Verlauf der Reise auch mächtige Zaubersprüche. *Castlevania*-typisch prügelt ihr euch aus Kronleuchtern und Fackeln kleine, rote Herzen frei, mit denen ihr Spezialangriffe ausführen könnt. Benutzt ihr eine Glyphe und drückt gleichzeitig nach oben, führt ihr je nach Glyphenkombination eine mächtige Attacke aus. Auch mit Verteidigungsglyphen wie einem Schild könnt ihr euch ausrüsten, dann habt ihr dafür aber nur noch einen Angriff zur Verfügung. Die stärkste aller Glyphen, Dominus genannt, wurde für Shinoa speziell als Waffe gegen Dracula geschaffen. Zu dumm nur, dass Ordensmitglied Albus die Wunderwaffe verschleppt, da er nicht deren Träger sein darf. Und schon seid ihr mittendrin im Strudel der Ereignisse.

GLOBAL VILLAGE

Bereits früh im Spielverlauf entdeckt ihr das Dorf Wygol. Leider sind dem Nestchen die Bewohner ausgegangen, die ihr erst nach und nach aus den umliegenden Gegenden befreien müsst. Dafür machen sich die Einwohner aber auch gleich nützlich und eröffnen Shops oder geben euch Aufträge oder Hinweise. Mit einem magischen Fahrschein kommt ihr jederzeit zurück nach Wygol, wo ihr euch mit Tränken eindecken und abspeichern könnt. Während die beiden DS-Vorgänger noch eine gigantische Oberwelt

TOUCHÉ Kleine und große Dämonen bevölkern die Welt von Castlevania.

STEINESCHMEISSER Dieser Gebirgspass führte zu vielen Bildschirmtoden.

AUTSCH! Wie in den Vorgängern werden bei Angriffen Trefferpunkte eingeblendet.

SCHWERTRANSPORT Solchen riesigen Gegnern lauft ihr häufiger über den Weg.

boten, die geradezu zum Verlaufen einlud, bereist ihr in *Order of Ecclesia* die einzelnen Locations bequem per Übersichtskarte, zudem erleichtern Teleporter und Speicherpunkte den Weg. Natürlich fährt auch der neueste Teil der Serie wieder das gewohnte Gesamtpaket der Horrorgeschichte auf: Trefft Frankenstein in einem Kerker, zerschmettert Riesenskelette auf einer Gefängnisinsel und meuchelt fiese Fischmonster bei unruhigem Seegang. Neben den Kultgegnern wie Fledermäusen und fliegenden Pferdeköpfen sind auch zahlreiche Neuzugänge mit an Bord. Ähnlich wie in Nintendos *Metroid*-Spielen bringen euch bestimmte Gegenstände oder Zaubersprüche in neue Areale. Gelegentlich kehrt ihr in bereits durchforstete Gebiete zurück, um mit einer neuen Glyphe oder einer Reliquie, die euch neue Fähigkeiten verleiht, weitere Bereiche aufzuschließen. Natürlich gehört das fragwürdige Siegelzeichnen in den Bossfights aus *Dawn of Sorrow* wie schon in *Portrait of Ruin* der Vergangenheit an.

ERSTKLASSIGE FORTSETZUNG

Rollenspieltypisch habt ihr einiges zu tun, und auch nach dem Ende der spannenden Story gibt es noch viel zu entdecken. Aber bis es so weit ist, stehen euch zahlreiche bockschwere Bosskämpfe bevor, die nicht nur das Aufleveln eurer Kriegerin, sondern auch einen kreativen Umgang mit den zahlreichen Glyphen und Kombos erfordern. Trotzdem bleiben die Viecher eine echte Qual, sodass ein Sieg über einen von Draculas Schergen spontane Freudensprünge auslösen kann. Auch einige andere Passagen des Spiels haben es in sich, da viele Gegner über einen ordentlichen Batzen Trefferpunkte verfügen. Sobald ihr einen Raum verlasst, warten alle Widersacher gesund und munter erneut auf euch – was besonders garstig ist, wenn euch eine der Nachtgestalten während des Kampfes aus dem Raum schleudert. Bis ihr den Story-Modus geknackt habt, habt ihr also einiges vor euch. Zudem könnt ihr Abschnitte des Games auf Zeit spielen und möglichst viele Punkte sammeln oder im Boss-Rush-Modus möglichst viele Endgegner am Stück schnetzeln. Die erreichten High-Scores könnt ihr dann online mit anderen Vampirjägern vergleichen. Außerdem könnt ihr in einem Drahtlos-Spiel oder über Wi-Fi mit Gegenständen handeln und die Shops eurer Freunde betreten. Zwar sind das nette Zusätze, das Herz des Titels bleibt aber weiterhin der hervorragende Ein-Spieler-Modus. Denn auch beim dritten Anlauf fesselt die schaurig-schöne Mischung aus Rollenspiel und Actionplattformer von Beginn an. Die Animationen und die Kompositionen befinden sich ebenfalls wieder auf höchstem DS-Niveau. Wer die Vorgänger mochte, kommt also auch um *Order of Ecclesia* und Klosterfrau Shinoa nicht herum. Alle DS-Fans, die die Vorgänger noch nicht kennen, sollten die verpasste Gruselsaga schnellstmöglich nachholen.

VERLIES Auch dieser Bursche dürfte Castlevania-Veteranen bekannt vorkommen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Seit *Super Castlevania IV* für das SNES bin ich großer Fan von Konamis Traditionsserie. Jungfrauenschlemmer Dracula ist einfach der ideale Prügelknabe, sodass ich auch ohne Peitsche gerne wieder auf dem DS durch schaurige Wälder streife. Dank der Weltkarte mit den übersichtlichen Abschnitten finde ich mich diesmal wesentlich besser zurecht, und Animationen und Musikstücke sind mal wieder einfach großartig geworden. Aber warum müssen die Obermotze so abartig schwer sein? Diese hundsgemeine Monsterkrabbe hat mir am Freitag vor dem Feierabend nicht nur den letzten Nerv geraubt, sondern auch noch den Spott der benachbarten Kollegen auf mich gelenkt. Jetzt gibt es Dresche im Boss-Rush-Modus!

DIE WERTUNG DS

CASTLEVANIA – ORDER OF ECCLESIA

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Bewährter Mix aus Action- und Rollenspiel
- \+ Kleinere, überschaubare Abschnitte
- \+ Hervorragende Animationen
- – Stellenweise knüppelschwer

Steuerung: **83** Grafik: **86** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
74	**87**

FAZIT: Der dritte Ableger der Serie fordert euch einiges ab, aber er wird euch wie eh und je begeistern.

GLOWS IN THE DARK Scheinbar haben Ethans Eltern einiges vor ihrem Sohn geheim gehalten.

PORTAL Mit diesem Gebilde in seinem Zimmer beginnt Ethans Odyssee durch die Zeit.

ZEITFENSTER Mit dem Stylus zeichnet ihr ein Loch in die Vergangenheit.

TIME HOLLOW

Der Vergangenheit auf der Spur: Konamis neuestes Adventure entführt euch in die wundersame Welt der Zeitreisen.

FAKTEN

- Ein neues Point-and-Click-Adventure für den DS
- Von Junko Kawano, der Macherin des PS2-Spiels Shadow of Memories
- Zwischensequenzen im Anime-Stil
- Der Stylus wird zum „Hollow Pen", …
- … der die Vergangenheit manipulieren kann

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Uhrenfanatiker Ethan muss erstaunt feststellen, dass seine Eltern, mit denen er noch am Vorabend gemeinsam gespeist hat, an seinem siebzehnten Geburtstag plötzlich spurlos verschwunden sind – angeblich bereits seit zwölf Jahren! Das Geburtstagskind wacht unter einer anderen Bettdecke auf und wird plötzlich von seinem Onkel aufgezogen. In Ethans Zimmer befindet sich dafür ein leuchtendes Portal und auf dem Boden liegt ein seltsamer Stift namens „Hollow Pen". Willkommen in der Welt von *Time Hollow* (Zeitloch, Zeittunnel)!

ZEIG & KLICK

Da auch Ethans Schultag nach den seltsamen Vorfällen des Vormittags überaus merkwürdig verläuft, ist zuerst eine Sitzung im Café Chronos angesagt. Dort bestätigt sich Ethans Dilemma: Seine Lebenswelt ist vollkommen aus den Fugen geraten! Nun erkundet ihr die Stadt auf eigene Faust und versucht dem Mysterium auf die Spur zu kommen. Genretypisch könnt ihr sämtliche Objekte der schön gezeichneten Bilder mit dem Stylus berühren und so Aktionen auslösen. Auf einer Übersichtskarte sind alle wichtigen Orte markiert, die ihr im Verlauf eurer Reise besuchen müsst. Begleitet wird Ethan von vagen Erinnerungen, die nicht von ihm selbst zu stammen scheinen. Diese visionsartigen Filmchen sind eure einzigen Ansatzpunkte auf der Suche nach der verlorenen Vergangenheit.

MAGISCHER STYLUS

Von nun an ist es eure Aufgabe, Grabungen in der Zeit durchzuführen. Um die passenden Plätze dafür zu finden, müsst ihr aus Gesprächen und Gegenständen Informationen darüber zusammenkratzen, an welcher Stelle entscheidende Ereignisse stattgefunden haben. Seid ihr auf einer heißen Spur, beginnt der Hollow Pen zu glühen. Per Stylus zeichnet ihr dann einen Ring um die Stelle, an der ihr graben wollt – voilà, ihr schaut in die Vergangenheit! Im ersten Zeitloch findet Ethan einen Brief von seinem Vater, in welchem dieser seinen Filius auffordert, seine Eltern zu retten. Also bleibt es an euch, nach und nach alle Rückblenden zu rekonstruieren und herauszufinden, was wirklich geschehen ist. Von den cleveren Storywendungen wollen wir natürlich nicht zu viel verraten, eins ist aber sicher: Je tiefer Ethan in die Geschehnisse reinrutscht, desto mehr merkwürdige Dinge geschehen um ihn herum.

ZEITLÖCHER

Bereits früh im Spiel ermittelt ihr selbstständig. Nur wer mit allen Personen redet und sämtliche Details abgrast, kommt im Spielverlauf weiter. Leider sind auch öfter mal kleinere Objekte für den Spielverlauf entscheidend, die nicht unbedingt gut zu sehen sind. So fühlt man sich etwas alleingelassen. Zudem müsst ihr für *Time Hollow* einiges an Lesebereitschaft mitbringen, denn die teils langen Dialoge lassen sich nicht abbrechen. Nicht alle Passagen sind durchgängig spannend und unterscheiden sich auch spielerisch nur wenig voneinander. Dafür entschädigen die tollen Anime-Sequenzen. Wer gerne Detektivarbeit leistet und eine kreative, intelligent aufbereitete Geschichte schätzt, ist hier definitiv an der richtigen Adresse.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Für Adventure-Fans gibt es für den DS ja inzwischen einige gute Titel zur Auswahl. *Time Hollow* reiht sich in die Riege intelligent erzählter Games nahtlos ein. Mir sind Titel mit einer fordernden Geschichte immer schon die allerliebsten gewesen. Und hier bekommt ihr eine solche verschachtelte Handlung serviert, die viel selbstständiges Entdecken fordert. Schön auch, dass der Titel dank der zwei Bildschirme so gut zum DS passt und der Stylus jetzt auch offiziell magische Kräfte hat; die aufwendigen Videos sehen zudem einfach toll aus. Die Spurensuche könnte zwar etwas abwechslungsreicher sein und man hätte noch wesentlich mehr aus der Idee rausholen können, aber wen die Infos auf dieser Seite angesprochen haben, der sollte den Zeitreisetrip trotzdem unbedingt mal Probe spielen!

DIE WERTUNG DS

TIME HOLLOW

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Tenky
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Tolle Spielidee
- \+ Schöne Zeichnungen
- – Teilweise muss man herumsuchen
- – Anime-Stil nicht jedermanns Sache

Steuerung: **79** Grafik: **80** Sound: **78**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **76**

FAZIT: Time Hollow ist etwas eintönig, aber genau das Richtige für DS-Besitzer, die toll erzählte, ideenreiche Geschichten mögen.

PRINCE OF PERSIA – THE FALLEN KING

Trouble im alten Persien: Dunkelheit breitet sich aus. Ob der Prinz auch mit dem Stylus das Böse besiegen kann?

FAKTEN

- Klassisches 2D-Prince-of-Persia
- Speziell für Nintendo DS entwickelt
- Steuerung des Prinzen ausschließlich per Touchpen
- Über 50 Levels
- Magier Zal begleitet euch im Verlauf des Spiels.

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Irgendwie scheint das leuchtende, goldene Morgenland nicht ganz den Geschmack des dunklen Gottes Ahriman zu treffen, denn er hüllt ganz Persien auf eigene Faust in völlige Dunkelheit ein. Nur der titelgebende mysteriöse König kann die Bedrohung noch abwenden, und so macht ihr euch auf den Weg in die Stadt des neuen Morgens, um das Blaublut aufzuspüren.

EIN PRINZ ZUM ANFASSEN

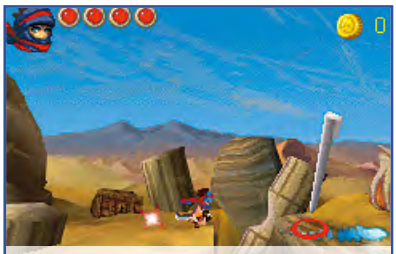
Ihr hüpft und hangelt euch durch zahlreiche 2D-Levels mit typischen Plattform-Elementen wie Stacheln, Gruben und Schalter. Ungewöhnlich kommt dabei die Steuerung daher: Ihr kommandiert den Prinzen ausschließlich per Touchscreen, indem ihr mit dem Stylus die Richtung anzeigt, in die ihr laufen wollt. Ihr tippt Kanten an, an denen ihr euch hochziehen möchtet, betätigt Schalter und erledigt eure Gegner, indem ihr sie im richtigen Augenblick mit dem Touchpen berührt. Springen könnt ihr nur an Stellen, an denen es auch erforderlich ist. Später gesellt sich der fliegende Magier Zal zu eurem Helden hinzu, der magische Geschosse abfeuern kann. Haltet dafür eine beliebige Taste gedrückt und wählt euer Ziel per Touchscreen an. Da der zauberhafte Freund auch Gegenstände aus der Ferne bewegt, gilt es, einen großen Batzen Rätsel auf diese Art und Weise zu lösen.

LICHT UND SCHATTEN

Das hört sich nicht nur interessant an, es ist auch so – solange es funktioniert. Mit dem Prinzen per Touchscreen durch die Wüste flitzen, majestätisch über Abgründe gleiten und mies gelaunte Schergen des Bösen mit gezielten Säbelhieben zu vermöbeln, ist unglaublich spaßig. So toll diese Art der Steuerung ist, so ist sie leider doch nicht frei von Macken. Denn so manches Mal haben wir den benötigten Anlauf abgebremst, weil wir aus Versehen gerollt sind, haben eine rettende Kante verfehlt oder sind in eine Stachelwand gelaufen. Besonders wenn sich der Bildschirm bewegt, geht schnell mal ein Sprung daneben. Da an vielen Stellen des orientalischen Abenteuers der sofortige Tod lauert, können solche Ausrutscher sehr ärgerlich sein. Zum Glück könnt ihr so gut wie alle Stellen so oft probieren wie nötig, und zahlreiche Rücksetzpunkte und Heiltränke ersparen eine Menge Laufarbeit.

ANTIK UND DOCH KEIN ALTES EISEN

Leveldesign und Gameplay sind zwar solide und haben den gewissen Retro-Charme, lösen aber auch keine Begeisterungsstürme aus. Die Grafik ist farbenfroh und insgesamt gut gelungen, der Sound fügt sich stimmungsvoll in das Geschehen ein. Wir empfehlen den Prinzen gern an Fans klassischer 2D-Plattformer weiter und freuen uns trotz allem darüber, dass Ubisoft den Titel nicht einfach nur umgesetzt, sondern die Möglichkeiten des Nintendo DS wirklich kreativ genutzt hat. Denn allein dadurch hebt sich *The Fallen King* positiv von anderen Genrevertretern ab.



PER TOUCHPEN Tippt die Kante wie angezeigt an, um den Abgrund zu überspringen.

PRINZENROLLE Bei rotierenden Sägeblättern kann man nicht skeptisch genug sein.

PRINZIPIENTREU

Back to the Roots nach fast 20 Jahren

Vor der aktuellen 3D-Trilogie gab es schon mal eine dreiteilige Saga rund um den schwertschwingenden Adeligen. Das allererste, legendäre *Prince of Persia* erschien bereits 1989 für diverse Plattformen und wurde sogar für das NES und, mit leicht verbesserter Grafik, auch für das SNES umgesetzt. Auf unserem Screenshot-Vergleich könnt ihr gut erkennen, dass sich die Programmierer von *The Fallen King* deutlich vom Original inspirieren ließen.

Links das NES-Original, rechts ein Säbelkampf aus The Fallen King für den DS.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Hier gibt's den Märchenprinz zwar nicht mit zwei Keksen, dafür aber mit zwei Bildschirmen. Die Steuerung per Touchpen hat mich zunächst sehr positiv überrascht, doch spätestens in der zweiten Welt machte sich ein wenig Ernüchterung breit: Einige Plattform-Passagen habe ich nachts im Traum noch gesehen. Und trotzdem erzeugt *The Fallen King* dieses gute alte Nur-noch-diesen-einen-Level-Gefühl. Wer sich zu den Fans des Prügelprinzen zählt, der ist auch im neuen alten Persien wieder gut aufgehoben.

DIE WERTUNG DS

PRINCE OF PERSIA – THE FALLEN KING

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Schöne, abwechslungsreiche Umgebungen
- \+ Klassisches Gameplay mit Rätseleinlagen
- – Steuerung funktioniert nicht immer optimal.
- – Teilweise frustrierend

Steuerung: **74** Grafik: **79** Sound: **75**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **77**

FAZIT: Einerseits ist die Stylus-Steuerung eine prima Idee, andererseits ist sie arg frustrierend. Für POP-Fans aber sicherlich ein Hit!

KEIN PICKNICK Führt vor dem Tisch einen Ollie aus, um drüberzuspringen.

SKATE IT

Nach zahlreichen Portierungen gibt's jetzt Skate im Hosentaschenformat!

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

Fans von Trendsportspielen auf dem Nintendo DS sind nicht zu beneiden: Es gibt nur wenige portable Vertreter des Genres für unterwegs. Das dürfte unter anderem daran liegen, dass die Steuerung ziemlich schwer umzusetzen ist. *Skate It* schafft es jedoch, sogar über den Touchscreen eine akzeptable Steuerung zu bieten. Auf diesem ist ein Skateboard abgebildet, auf welches ihr Linien zeichnen müsst, um Tricks auszuführen. Gas gebt ihr, indem ihr neben das Board auf den Screen tippt. Diese „Flickit"-Steuerung funktioniert erstaunlich gut, zumindest anfangs. Ihr skatet durch San Vanelona und müsst diverse Challenges bestreiten, um Punkte zu sammeln und somit neue Outfits und Stadtteile freizuschalten. Zu Beginn sind die Herausforderungen noch leicht, doch später werdet ihr merken, dass das Spiel komplizierte Tricks nicht richtig erkennt; so benötigt man viele Anläufe, um die Aufgaben zu erledigen. Doch dank der freischaltbaren Objekte seid ihr motiviert, diese zu lösen. Insgesamt bekommt ihr also ein solides Spiel geboten. Die Motivation ist hoch und die Steuerung bietet gute Ansätze, doch mit zunehmender Spieldauer wird sie zu komplex und ungenau – schade. Trotzdem sollten Fans des (virtuellen) Rollbrettsports auf jeden Fall einmal Probe zocken!

DIE WERTUNG DS

SKATE IT

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Exient Entertainment
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. € 39,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **79** Grafik: **60** Sound: **55**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
69	**72**

FAZIT: Skate It endlich auch zum Mitnehmen! Die Steuerung ist nicht perfekt, Skateboard-Fans sind aber motiviert, diese zu perfektionieren!

GRIND Balanciert den DS so, dass der Pfeil über dem Skater in der Mitte der Anzeige bleibt.

TONY HAWK'S MOTION

Move it, baby! 2 Spiele + 1 Motion Pack = Spielmomente, die bewegen?

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

Auf den ersten Blick scheint das Angebot verlockend: Ihr bekommt zum einen das Spiel *Tony Hawk's Motion*, in welchem ihr halsbrecherische Skate- und Snowboard-Herausforderungen bestreiten könnt – und zum anderen das lustige Bonus-Spiel *Hue Pixel Painter*, bei dem ihr mit Hues Hilfe vertrocknete Erde wieder fruchtbar macht. Gesteuert werden beide Spiele via „Motion Pack", das kostenlos beiliegt. Dieses Motion Pack steckt ihr in den GBA-Slot und fortan reagiert euer DS auf Neigungen und Drehungen. Bei *Tony Hawk's Motion* neigt ihr also euren DS nach rechts bzw. links und euer Skater fährt in die jeweilige Richtung. Ihr nehmt Fahrt auf, indem ihr die L-Taste gedrückt haltet. Tricks führt ihr mit der A-, B-, X- oder Y-Taste in der Luft aus, gesprungen wird mit der R-Taste. An Geländern und Kanten könnt ihr grinden. Das Ganze ist sehr stressig und Spielfreude kommt so gut wie keine auf, da ihr oft den ganzen Körper neigen müsst, um weiterhin das Spielgeschehen verfolgen zu können. Grafik und Sound sind ebenfalls auf mittelmäßigem Niveau und können das Gesamtbild des Spiels nicht verbessern. Außerdem erinnert das Ganze mehr an eine Reihe von Demos als an ein zusammenhängendes Spiel.

DIE WERTUNG DS

TONY HAWK'S MOTION

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Creat Studios
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **65** Grafik: **70** Sound: **64**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**62**

FAZIT: Das Gameplay ist zu unkontrollierbar und das Bonusspiel nicht erwähnenswert. Hardcore-Fans von Tony Hawk riskieren einen Blick.

DRAGON BALL ORIGINS

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

Back to the Roots: So fing es damals mit Son-Goku & Co an!

Im neuesten DS-Abenteuer aus dem *Dragon-Ball*-Universum erlebt ihr die komplette Geschichte des Helden Son-Goku: Dazu zählen die erste Begegnung mit den Dragon Balls, Bulma und anderen bekannten Charakteren der beliebten Zeichentrick-Fernsehserie. Los geht's damit, dass ihr die einfachsten Kampftechniken wie beispielsweise den Fausthieb erklärt bekommt. Und auch nach dem Tutorial lernt ihr im weiteren Spielverlauf ständig neue Bewegungen und Attacken für Son dazu. Darunter finden sich auch einige effektive Moves – zum Beispiel ein Angriff mit einem Kampfstock, dank dem ihr Gegner aus der Entfernung ordentlich vermöbeln könnt. Die Steuerung funktioniert wie bei *Zelda: Phantom Hourglass*: Ihr tippt auf dem Touchscreen auf einen Punkt, in dessen Richtung Goku laufen soll. Eure Gegner greift ihr an, indem ihr sie antippt. Das funktioniert sehr gut und geht schon nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über. Aber es wird nicht nur gekloppt: Ihr müsst darüber hinaus das ein oder andere – meist recht leichte – Rätsel lösen. Insgesamt bietet Origins ein gelungenes, abwechslungsreiches Gameplay, überdurchschnittliche Technik und eine sehr unterhaltsame Story.

DIE WERTUNG DS

DRAGON BALL ORIGINS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Bandai Namco Games
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **78** Sound: **76**

MEHRSPIELER **68** EINZELSPIELER **80**

FAZIT: Nicht nur Fans werden mit diesem Titel ihre Freude haben. Gameplay, Technik und Atmosphäre geben kaum Anlass zu Kritik!

SCHWEINEREI Gebt dem blauen Ferkel mit eurem Kampfstock mal kräftig auf die Zwölf!

WITZIG Die Zwischensequenzen werden euch häufiger zum Schmunzeln bringen!

AGE OF EMPIRES: MYTHOLOGIES

TEXT Sebastian Stange
BILDER N-ZONE

Griechen, Ägypter und Wikinger ziehen mit ihren Fabelwesen in die Schlacht

Basierend auf dem PC-Klassiker *Age of Mythologies* tragt ihr nun auch auf dem Handheld den Kampf zwischen den Gottheiten aus. Dabei wird euch Rundenstrategie serviert, die insbesondere Fans von *Advance Wars* oder *Fire Emblem* gefallen dürfte. Per Stylus schickt ihr Soldaten, Helden oder Spezialeinheiten in die Schlacht. Beim Kampf wird auf dem oberen Screen eine nette Animation abgespielt und generell sind alle Infos wunderbar übersichtlich aufbereitet. Außerdem könnt ihr Einheiten rekrutieren, Ressourcen gewinnen und pro Volk elf verschiedene göttliche Kräfte entfesseln. Ras ruhmreicher Regen erhöht beispielsweise die Nahrungsproduktion der Ägypter, während die Wikinger den mächtigen Drachen Nidhogg erwecken können. Schade, dass die KI nicht alle taktischen Möglichkeiten nutzt. Auch der Umfang des Story-Modus könnte größer sein. Dafür entschädigen die Szenario- und Geplänkel-Modi, mit denen ihr viele Stunden verbringen werdet. Auch der Mehrspieler-Part ist durchweg gelungen, jedoch benötigt ihr zwei Module, um ihn im vollen Umfang zu genießen. Schade, dass die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig und die Übersicht nicht immer optimal ist.

DIE WERTUNG DS

AGE OF EMPIRES: MYTHOLOGIES

GENRE	Strategie
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Ensemble Studios
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **78** Grafik: **86** Sound: **84**

MEHRSPIELER **84** EINZELSPIELER **85**

FAZIT: Hobby-Strategen sollten sich nicht vom Setting irritieren lassen. Hier erwartet euch feine Strategie-Kost.

ANGRIFF Die Aktionen eurer Truppen werden auf dem oberen Screen bildschön dargestellt.

WIRTSCHAFT Neben den Kämpfen müsst ihr die Versorgung mit Nachschub sicherstellen.

FLOTT Die Grafik sieht vielleicht nicht überragend aus, dafür ist das Geschwindigkeitsgefühl sehr gelungen!

ALLES IM BLICK Auf dem unteren Bildschirm seht ihr eine Karte und weitere wichtige Infos.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Versetzt auch die DS-Fassung der Racing-Serie die Spieler in einen Geschwindigkeitsrausch?

Wie zu erwarten war, kommt der neueste *NfS*-Teil auch auf den Nintendo DS. Doch diesmal mit einer Änderung: Ihr seid ein Undercover-Cop mit der Mission, in die Welt der illegalen Wagenrennen einzutauchen, um den Untergrund auszuspionieren und die großen Gangs zu fassen. Die Story wird leider nur in Bildern mit eingeblendetem Text erzählt und wirkt dadurch nicht ganz so packend wie auf der Wii. Auch kann die Stadt in der Handheld-Fassung nicht frei befahren werden, sondern ihr müsst die einzelnen Rennen und Herausforderungen von einer Übersichtskarte anwählen. Darüber muss man aber aufgrund der eingeschränkten Hardware-Power des DS hinwegsehen. Die Lenkung der Fahrzeuge funktioniert dafür schön einfach und weitgehend glaubhaft. In den ersten Rennen fahrt ihr stets mit deutlichem Abstand als Erster über die Ziellinie, doch im weiteren Spielverlauf steigt der Schwierigkeitsgrad fair an. Wie in jedem Teil der Serie gibt es auch hier zahlreiche Linzenzwagen, die ihr im Laufe des Spiels freispielt. Leider klingt der Sound etwas kratzig und der Bildaufbau ist lahm, dafür ist das Geschwindigkeitsgefühl für DS-Verhältnisse wirklich toll.

DIE WERTUNG DS

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

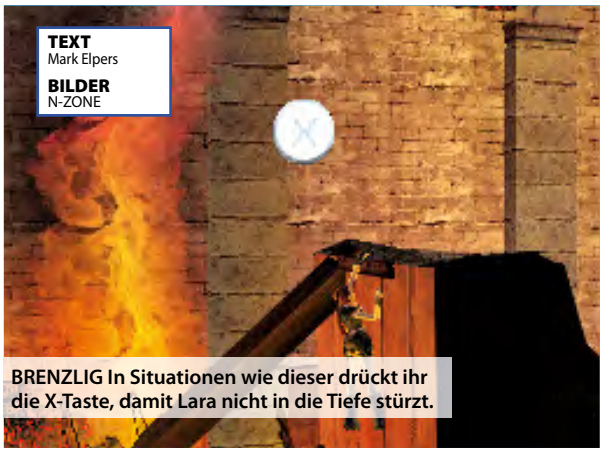
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Vancouver
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **80** Grafik: **68** Sound: **66**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**75**

FAZIT: Das Spiel punktet durch das tolle Fahrgefühl, ist aber aufgrund der tristen Präsentation nur bedingt empfehlenswert.

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE



BRENZLIG In Situationen wie dieser drückt ihr die X-Taste, damit Lara nicht in die Tiefe stürzt.

FILM AB Die Story des Spiels wird in gerenderten Zwischensequenzen erzählt. Eine nette Sache.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Croft is back! Und macht auch für unterwegs eine gute Figur.

Wer kennt sie nicht, Lara Croft, die clevere Schönheit, die sich regelmäßig aufmacht, um ihren Abenteuer- und Rätselhunger zu befriedigen. In ihrem neuesten DS-Auftritt will sie das Geheimnis des Gottes Thor lüften, mit dessen Hammer man angeblich die Welt beherrschen kann. Auf der Suche nach dem potenten Werkzeug trifft sie (in schönen Videosequenzen mit deutscher Sprachausgabe erzählt) auf Widersacher, die natürlich allesamt ebenfalls hinter dem Hammer her sind. Im Spiel klettert und ballert ihr euch durch *Tomb Raider*-typische Ruinen und Umgebungen in 2D (obgleich mit skurrilen 3D-Elementen). Gesteuert wird Lara mit dem Steuerkreuz, gesprungen wird mit der B-, geschossen mit der Y-Taste. Die Steuerung geht schnell ins Blut über – nach kurzer Zeit rennt und springt ihr im Eiltempo von einem Vorsprung zum nächsten. Ihr löst diverse Schalterrätsel, die auch manchmal Touchscreen-Einsatz erfordern. Das Spiel ist im Großen und Ganzen recht gut, jedoch wiederholen sich einige Passagen immer und immer wieder. Wer kein Problem damit hat, immer in gleicher Abfolge von A nach B zu hüpfen, greift bedenkenlos zu.

DIE WERTUNG DS

TOMB RAIDER UNDERWORLD

GENRE	Action Adventure
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **70** Sound: **70**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**75**

FAZIT: Ein Abenteuer, das Spaß macht, dem aber wegen immer wiederkehrenden Passagen stellenweise die Luft ausgeht!

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

MADAGASCAR 2

Ab nach Afrika: Unsere vier New York Giants bei ihren wildlebenden Artgenossen

Nachdem die ausgebüchsten Zoobewohner Alex, Marty, Melman und Gloria es bis nach Madagaskar geschafft haben, wollen sie jetzt wieder zurück nach New York und landen – in Afrika. Dort angekommen, schlüpft ihr in die Rolle der Tierchen und müsst euch einen Weg durch die Steppe bahnen, vorbei an fiesen Echsen und knipsenden Urlaubern auf Safari. Gesprungen wird mit der B-Taste, eure natürlichen und unnatürlichen Feinde verkloppt ihr mit der Y-Taste. Es können auch Mangos mit der X-Taste geworfen werden. Im Laufe des Abenteuers gibt es verschiedene Passagen, die für jeweils einen der vier Helden gemacht sind. Aber natürlich kommt's auch wieder auf Teamwork an: So kommt beispielsweise Alex nur mit Glorias Hilfe über den Fluss. Außerdem bestreitet ihr Minispielchen, in denen der Touchscreen zum Einsatz kommt. Darüber hinaus bietet der Titel lustige 2D-Passagen, in denen ihr mit vier Pinguinen unterwegs seid und Schalter und Hebel umlegt, um voranzukommen. Auch ein Flipperspiel ist enthalten. Somit ist für ein wenig Abwechslung in der afrikanischen Steppe gesorgt - auch wenn das Spiel leider nicht dauerhaft unterhalten kann.

DIE WERTUNG DS

MADAGASCAR 2

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Amaze Entertainment
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **75** Grafik: **70** Sound: **69**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **73**

FAZIT: Lineares 3D-Jump & Run, das mit dem Humor des Films und guter Zugänglichkeit daherkommt.

TEXT Mark Elpers
BILDER N-ZONE

AUFTRAGSKILLER Gebt diesem Federvieh ordentlich Saures, um Münzen zu erhalten.

FISCHFUTTER Diesen Schalter könnt ihr nur umlegen, indem ihr ihn mit Fisch bewerft.

KUNG FU PANDA: LEGENDÄRE ...

Der dicke Panda ist zurück: Die fünf tierischen Kung-Fu-Meister prügeln sich erneut durch ganz China.

Dank unkonventionellem Kampfstil hat sich der liebenswerte Po in die Herzen der Fans gekämpft. Nun steuert ihr den übergewichtigen Bären durch sein zweites DS-Abenteuer. Ihr durchkämmt dabei zahlreiche aus dem Film bekannte Levels und vermöbelt haufenweise Schergen des Bösen. Neben Po selbst ist nur noch Tigress als Charakter spielbar. Zwischendurch kommt der Touchscreen zum Einsatz, ihr schwingt per Stylus an Seilen über Abgründe und aktiviert mächtige Spezialattacken. Das Blocken per A-Knopf ist etwas sperrig, aber nötig, damit eure Stilleiste nicht zu sehr abfällt. Ab und zu gibt es Kameraproblemchen mit den Bildebenen. Ein paar mehr Gegnertypen hätten auch nicht geschadet. Dafür sehr vorbildlich: Ihr könnt die Levels in beliebiger Reihenfolge absolvieren und zahlreiche Achievements und Kombos sorgen für Langzeitmotivation. Für ein kurzes Ründchen Panda-Prügel taugt *Legendäre Kämpfer* durchaus, allerdings solltet ihr nicht viel mehr erwarten. Fans des Films wandeln hier aber mit Po, seinen Gefährten und natürlich ein paar Pfunden zu viel auf den Rippen ohne Reue auf den Pfaden des legendären Drachenkriegers.

DIE WERTUNG DS

KUNG FU PANDA: LEGENDÄRE KÄMPFER

GENRE	Action
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Activision
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **76** Grafik: **71** Sound: **78**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **72**

FAZIT: Kung Fu und du. Unkompliziertes Geprügel für zwischendurch – Fans des tollpatschigen Pandas boxen drauflos!

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

BÄRENSTARK In solchen Situationen nimmt Po gern mal seinen Bauch zu Hilfe.

LASS IHN RAUS, DEN TIGER! Tigress steht dem Panda in Sachen fernöstliche Kampfkunst in nichts nach.

101 IN 1

Minispiele: Sie sind spartanisch und simpel, und sie können furchtbar süchtig machen!

Dieser explosive Megamix überrascht wirklich positiv! Satte 101 Herausforderungen befinden sich auf dem Modul. Lasst euch nicht von der zweckmäßigen Grafik täuschen. Bälle dribbeln, Kartenhäuser bauen, Ringe jonglieren: Hier gibt es soviel Auswahl, dass jeder irgendwann hängen bleibt! Mit gewonnenen Punkten könnt ihr weitere Spiele freischalten. Unter diesen warten auch skurrile Aufgaben: Bei Scheidung etwa müsst ihr männliche und weibliche Symbole durch ein Rohr in einen rosanen bzw. blauen Bereich lenken. Die einzelnen Aufgaben steuern sich herrlich intuitiv und lassen sich auch zu zweit zocken. Besonders gefallen hat uns dabei ein flotter *Air Hockey*-Verschnitt. Schade: Explosive Megamix lässt nur zwei Spieler zu und jeder benötigt sein eigenes Modul. Trotzdem: Wetten, dass auch ihr an einem der zahlreichen Simpelspiele kleben bleibt?

DIE WERTUNG DS

101 IN 1 EXPLOSIVE MEGAMIX

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Rough Trade
ENTWICKLER	Nordcurrent
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **74** Grafik: **48** Sound: **56**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **68**

FAZIT: Trotz minimaler Technik ein dickes Spaßpaket, das jeden Highscore-Jäger irgendwann packen wird.

LUCKY LUKE: DIE DALTONS

Die berühmten schwarz-gelben Comic-Ganoven sind wieder auf freiem Fuß!

Da hat Lucky Luke wohl nicht aufgepasst: Die Daltons sind mal wieder ausgebrochen. Dabei schlüpft der Spieler in die Rolle des kleinen Cholerikers Joe oder des verfressenen Averell. Ihr daddelt die insgesamt 20 Minispiele entweder allein in verschiedenen Schwierigkeitsgraden oder mit nur einem Modul und insgesamt vier Spielern. Während die „Story" in Standbildern erzählt wird, befindet sich die Grafik in einigen Spielen auf NES-Niveau. Ihr teert und federt eure Dalton-Brüder, indem ihr ins Mikrofon pustet, passt auf, dass Averell weder einen Amboss noch Katzen futtert, oder flieht Lucky Luke davon. Insgesamt sind die Spiele zu simpel gehalten und machen selbst mit mehreren Spielern nur begrenzt Spaß. Als Retro-Download hätten wir die Daltons noch durchgehen lassen, aber für 40 Tacken können wir selbst Lucky-Luke-Fans kein grünes Licht geben.

DIE WERTUNG DS

LUCKY LUKE: DIE DALTONS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Neko
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **72** Grafik: **55** Sound: **62**

MEHRSPIELER **58** EINZELSPIELER **56**

FAZIT: Lucky Luke wäre mal lieber zur Stelle gewesen, um die Daltons rechtzeitig einzubuchten.

EMERGENCY DS

In dieser 2D-Simulation helft ihr Einsatzkräften, Notfallsituationen unter Kontrolle zu bringen.

Potenzielle Ersthelfer unter euch können hier ihre Fähigkeiten spielerisch unter Beweis stellen: in der DS-Fassung von *Emergency* warten 20 verschiedene Missionen auf euch, in denen ihr Hausbrände löschen, Verletzten helfen und andere Dinge erledigen müsst – eben die wichtigen Aufgaben, die bei Notfällen so anfallen. Aus der Vogelperspektive deckt ihr die verschiedenen Einsatzkräfte mit Befehlen ein. Diese wählt ihr über den Touchscreen an, woraufhin sich verschiedene Aktionsmöglichkeiten in Form von kreisförmigen Icons öffen und angewählt werden können. Leider sind die Spielabläufe ziemlich lahm und die Figuren so klein, dass ihr kaum etwas erkennen könnt. Außerdem spielen sich alle Missionen gleich, so dass der Spielspaß bei der Rettungs-Simulation ziemlich schnell verfliegt. Jüngere Spieler hingegen könnten durchaus Gefallen an den Aufgaben finden!

DIE WERTUNG DS

EMERGENCY DS

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Rondomedia
ENTWICKLER	Sixteen Tons Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **55** Grafik: **55** Sound: **40**

MEHRSPIELER **–** EINZELSPIELER **51**

FAZIT: Emergency DS ist eine lahme Simulation, die aufgrund der geringen Spieldauer und Motivation nicht überzeugten kann.

FAMILY PARK TYCOON

Baut Achterbahnen und Imbissbuden, um Besucher anzulocken, die gar nicht da sind!

In *Family Park Tycoon* könnt ihr – so verspricht es zumindest der Text auf der Verpackung des Spiels – „den aufregendsten Freizeitpark aller Zeiten" entstehen lassen. Zu Beginn fängt man damit an, Fahrgeschäfte und Imbissbuden zu errichten, was ziemlich flott und unkompliziert geschieht. Dabei habt ihr auf dem oberen Bildschirm eine Übersicht über euer Budget und natürlich die Besucheranzahl. Letztere braucht ihr auch unbedingt, denn leider werden eure Gäste nicht dargestellt - außer eben durch eine Zahl. Der Park wirkt somit eher wie ein Geisterpark, der obendrein in einer schlechten 2D-Optik dargestellt wird. Motivation? Fehlanzeige! Aber der Text auf der Verpackung hatte am Ende doch Recht: Ihr regt euch sicherlich das ein oder andere Mal über den entstandenen Park auf! Selbst Simulationsfans spielen hier unbedingt vor dem Kauf Probe!

DIE WERTUNG DS

FAMILY PARK TYCOON

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Astragon
ENTWICKLER	Visual Imagination Software
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **70** Grafik: **55** Sound: **45**

MEHRSPIELER **–** EINZELSPIELER **53**

FAZIT: Fahrt für das Geld lieber in einen richtigen Freizeitpark! Dort habt ihr garantiert einen Tag lang Spaß.

FLOWER, SUN AND RAIN

Neues von den Machern von Killer7 und No More Heroes!

Kultentwickler Suda51 wurde im Laufe der Jahre bekannt für seine ungewöhnlichen Spielkonzepte, die einerseits eine Menge Freunde fanden, andererseits aber auch viel Kritik ernteten – so ist es wohl auch mit dem neuesten Ableger des Entwicklerstudios. Darin schlüpft ihr in die Rolle von Sumio Mondo, der die Aufgabe hat, auf die Insel Lospass zu reisen und dort einem Geheimnis auf die Schliche zu kommen. Unterstützt wird er dabei von seinem Zahlencomputer namens Catherine, mit dessen Hilfe er diverse Rätsel knacken muss. Die Technik des Adventure-Titels ist zwar oftmals sehr stilvoll, aber stellenweise leider auch sehr schwach, sodass sich trotz der innovativen Story der Spielspaß in Grenzen hält. Wer am Stil von *No More Heroes* und *Killer7* Gefallen findet, sollte das Spiel auf jeden Fall kurz anzocken – der Rest lässt besser die Finger davon.

DIE WERTUNG DS

FLOWER, SUN AND RAIN

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	H.A.N.D. Inc.
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **56** Grafik: **61** Sound: **58**

MEHRSPIELER: – EINZELSPIELER: **62**

FAZIT: Der Titel krankt an der verkorksten Steuerung und dem unterirdischen Sound. Leider nicht (für jeden) empfehlenswert.

HOTEL GIGANT DS

Big Brother is watching you! Deswegen kümmert euch um das ständige Wohl eures Hotels und eurer Gäste!

Bei *Hotel Gigant* handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, bei der ihr meist einem bestimmten Hotel aus der Krise helfen müsst. Ihr sorgt für neues Inventar, stellt neues Personal ein und tut alles, um es den Hotelgästen so angenehm wie möglich zu machen. *Sims*-typisch könnt ihr sie beobachten und ihnen jeden Wunsch von den Lippen ablesen. Leider hapert es dabei oftmals an der Übersicht, sodass ihr schnell die Orientierung verliert. Schade ist außerdem noch, dass ihr nicht einfach frei ein Hotel aufbauen könnt, sondern immer nur bestimmte Missionen bestreitet. Abgesehen davon wurde diese vom PC bekannte Simulation stimmig auf den DS portiert und bietet ordentlich Unterhaltung für jeden, der gerne plant, aufbaut und mit Zahlen operiert. Grafik und Sound sind durchaus nett, letztendlich aber doch zweckmäßig.

DIE WERTUNG DS

HOTEL GIGANT DS

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nobilis
ENTWICKLER	Enlight Software
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **65** Grafik: **64** Sound: **68**

MEHRSPIELER: – EINZELSPIELER: **70**

FAZIT: Fans von altbekannten Aufbausimulationen werden sicher ihren Spaß mit diesem Titel haben!

PIRATEN: VOLLE BREITSEITE

In diesem lustigen Jump & Run geht ihr mit Pirat Einauge auf eine abenteuerliche Reise durch die Playmobil-Welt!

Ihr ahnt nichts Böses, als ihr, der liebenswürde Pirat Einauge, beim Angeln von einem Söldnerschiff gerammt werdet und euer Boot auf den Meeresgrund sinkt. Während der feindliche Kahn euch passiert, bekommt ihr einen Zettel mit der alles sagenden Aufschrift „HELP!“ von der holden Meerjungfrau zugeworfen, die von den Soldaten gefangen genommen wurde. Nachdem ihr euch auf eine Insel gerettet habt, begebt ihr euch erst einmal auf die Suche nach einem neuen Boot. Doch um an das Geld dafür zu kommen, müsst ihr erst diverse Missionen lösen. Diese werden in bester Jump&Run-Manier im Playmobil-Look präsentiert. Mit dem A-Knopf springt ihr, mit X schwingt ihr euren Säbel. Grundschüler und Playmobil-Freunde bekommen mit *Piraten: Volle Breitseite* ein lustiges und unterhaltsames Hüpfspiel geboten, ältere Spieler werden weit unterfordert!

DIE WERTUNG DS

PIRATEN: VOLLE BREITSEITE

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	HMH Interactive
ENTWICKLER	Morgen Studios
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **76** Grafik: **70** Sound: **65**

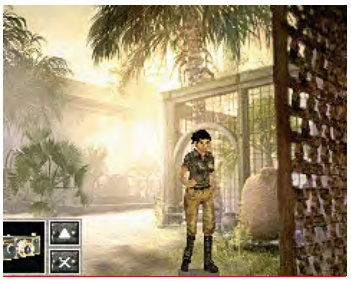
MEHRSPIELER: **54** EINZELSPIELER: **66**

FAZIT: Sehr einfaches Jump & Run, das jungen Spielern sicherlich gefallen und sie eine Zeit lang unterhalten wird.

DER LETZTE KÖNIG ...

Hier verschlägt es euch in den fiktiven afrikanischen Staat Maurania, der von einem Diktator regiert wird.

Der letzte König von Afrika ist eine Umsetzung des PC-Adventures *Paradise* nach dem Roman von Benoît Sokal. Als Ann Smith wacht ihr im königlichen Harem auf, doch leider habt ihr das Gedächtnis verloren und müsst euch erst mal Informationen rund um die Ereignisse der Vergangenheit beschaffen. Im Kern ist der Afrikatrip ein gelungenes Abenteuer mit einer runden Atmosphäre und einer interessanten Geschichte. Leider krankt dieser Titel an den Problemen, mit denen auch die DS-Umsetzung von *Syberia* zu kämpfen hat: Euer Charakter steuert sich schwerfällig, oft sind Türen und Gänge kaum zu erkennen und benutzbare Gegenstände sind nicht gekennzeichnet, sodass ihr ziellos auf dem unpräzise reagierdenden Bildschirm herumtippen müsst, bis ihr etwas Brauchbares gefunden habt. Bleibt unterm Strich ein schönes Adventure mit einer unwürdigen Umsetzung.



DIE WERTUNG DS

DER LETZTE KÖNIG VON AFRIKA

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Focus
ENTWICKLER	Focus
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **47** Grafik: **61** Sound: **68**

MEHRSPIELER: – EINZELSPIELER: **56**

FAZIT: Der Point-and-Click-Fluch schlägt wieder zu – nur besonders zähe Fans beißen sich durch diese schwerfällige Umsetzung.

MUSIC MONSTARS

Mehr Instrumente, mehr Musik, mehr Spaß – wie spielt sich der Guitar-Hero-Klon in Kiddie-Optik?

In *Music Monstars* begleitet ihr eine Band auf ihrer Welttournee und müsst diverse Songs auf Gitarre, Orgel und Schlagzeug nachspielen. Dazu tippt ihr auf dem Touchscreen auf blaue Kringel, die auf den Saiten beziehungsweise Tasten des Instruments erscheinen. Hierbei ist genretypisch gutes Timing gefragt, denn ihr müsst genau dann auf den Kringel tippen, wenn ein Pfeil nach oben zeigt. So dürft ihr euch also in 18 bekannten Songs wie beispielsweise „Personal Jesus" von Depeche Mode oder „The Final Countdown" von Europe auf dem DS austoben. Allerdings sind die Songs nur instrumental, der Gesang dazu kommt höchstens von euch! Für alle, die wirklich bei den nur zum Teil guten Songs mitträllern möchten, werden auf dem oberen Screen die Songtexte angezeigt. Ein netter Zeitvertreib für junge Spieler – mehr aber leider auch nicht!

DIE WERTUNG DS

MUSIC MONSTARS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Tivola
ENTWICKLER	Novarama
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **75** Grafik: **70** Sound: **65**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
62	**55**

FAZIT: Junge Spieler könnten mit Music Monstars ihre Freude haben, ältere Semester greifen besser zur Activision-Konkurrenz.

NINJATOWN

Rettet das liebliche Dörfchen Ninjatown vor den Schergen des finsteren Herrn Dämon!

Als eines Tages in der Nähe des Dorfes Ninjatown ein Vulkan ausbricht, macht sich Unruhe unter den sonst so friedlichen Bewohnern breit: Der fiese Herr Dämon hat den Ausbruch verursacht und seine Schergen, die Teufelchen, sind auf dem Weg Richtung Ninjatown. Nun ist es euer Job, die Stadt zu verteidigen. Dabei müsst ihr zunächst Hütten auf dafür vorgesehenen Plätzen bauen, um darin jeweils zwei Ninjas zu erschaffen, die dann gegen die Teufelchen kämpfen. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, eure Kämpfer aufzuleveln. Mit speziellen Items des Ninjameisters könnt ihr beispielsweise die Teufelchen wegwehen lassen, indem ihr ins Mikro des DS pustet. Das Ganze ist sehr lustig erzählt, technisch durchaus schick verpackt und macht auch auf Dauer eine gute Figur. Ein tolles Strategiespiel, das sich Genre-Fans keineswegs entgehen lassen sollten!

DIE WERTUNG DS

NINJATOWN

GENRE	Strategie
HERSTELLER	SouthPeak Games
ENTWICKLER	Venan Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **73** Sound: **77**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
77	**81**

FAZIT: Nettes Spiel in cooler Flashoptik, das durch Witz, Charme, schicke Optik und flottes Gameplay begeistert.

REAL FOOTBALL 2009

Die Jungs von Gameloft schaffen mit der Neuauflage von Real Football erneut den Klassenerhalt!

Real Football verfügt auch im 2009er-Update nicht über Lizenzen, trotzdem sind wieder zahlreiche Nationalteams und Ligen enthalten. Und wenn Mertexacker, Ballacq und Rahm für Deutschland kicken, kann man über dieses Manko relativ gut hinwegschmunzeln. Neben der üblichen Ball-Action über die Buttons haben die Ballzauberer von Gameloft ihrem aktuellen Kicker eine ausgefallene Touchscreen-Steuerung spendiert: Ihr bewegt eure Spieler über das Steuerkreuz, führt aber alle Aktionen mit dem Stylus aus. Beispielsweise zieht ihr eine Linie in Richtung eines Teamkameraden, um einen Pass auszuführen. Ein abschließender Kommentar zum Spiel: Mit den Platzhirschen kann auch das diesjährige *Real Football* nicht ganz mithalten, denn der Umfang ist nach wie vor zu mager. Dafür begeistern die spaßige Touchscreen-Steuerung und der günstige Preis.

DIE WERTUNG DS

REAL FOOTBALL 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Gameloft
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **79** Grafik: **76** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
78	**76**

FAZIT: Zwar bietet Real Football 2009 keine Original-Lizenzen, dafür ist es aber auch deutlich preiswerter als die Konkurrenz. Olé!

SHREKS SCHRÄGE ...

Im Königreich Weit Weit Weg steht für den Oger und seine Freunde ein Besuch auf dem Jahrmarkt an.

Shreks Freunde überreden den Oger zu einem Jahrmarktbesuch, bei dem der Spieler in seiner Rolle auf sechs verschiedenen Schauplätzen insgesamt 28 Minispiele absolviert. Helft Esel beim Hammerwerfen oder tretet gegen Prinz Charming im Bogenschießen an. Die Spiele ähneln sich teilweise und werden allesamt mit dem Stylus gesteuert. Einige der Aufgaben sind simple Reaktionstests, andere erfordern auch ein wenig Hirnschmalz. Besonders schwierig fallen die Duelle nie aus und sie eignen sich nur für jüngere Fans zur Highscorejagd. Shrek-Fans dürfen sich über neu animierte Sequenzen mit dem typischen Humor der Filme freuen, die von den Originalsprechern gekrönt werden. Völlig unverständlich ist aber, dass es keinen Mehrspielerpart gibt, der für ein Partyspiel eigentlich unerlässlich ist. So greifen nur eingefleischte Fans der verrückten Märchenwelt zu!

DIE WERTUNG DS

SHREKS SCHRÄGE PARTYSPIELE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Activision
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **76** Grafik: **74** Sound: **78**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**60**

FAZIT: Dank der Aufmachung unterhalten die Spiele zumindest für einige Zeit. Aber warum gibt es keinen Multiplayer-Modus?

SUSHI ACADEMY

**„Wo studierst du denn?“ –
„An der Sushi Academy, Studienfach Sushi!“**

Los geht das spaßige Kochvergnügen damit, dass ihr in eine asiatische Metropole zieht, wo ihr euch an der berühmten Sushi Academy einschreibt. Dort unterrichtet euch der Sushi-Meister höchstpersönlich im Zubereiten von allen möglichen Sushi-Sorten. Ihr schneidet, rollt, mixt, dreht, sortiert und richtet an. Die vielseitigen Aufgaben sind in separate Abschnitte unterteilt und können auch vorher oder nachher noch einmal von euch geübt werden. Die Steuerung funktioniert natürlich, wie man es von einem vernünftigen Kochspiel erwartet, per Eingaben über den Touchscreen. Wenn ihr nach einiger Spielzeit genug Erfahrungen bei der Sushi-Zubereitung gesammelt habt, könnt ihr sogar mehrere Sushi-Examen ablegen! Wer also Gefallen daran findet, rohen Fisch in sämtlichen Variationen zu bearbeiten, dem sei das Spiel ans Herz gelegt.

DIE WERTUNG DS

SUSHI ACADEMY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	City Interactiv
ENTWICKLER	dtp Entertainment
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **75** Grafik: **68** Sound: **65**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Wer Cooking Mama mag, den wird auch dieses Spiel ansprechen: schneiden, füllen, rollen – fertig!

SYBERIA

Der letzte König von Afrika hat uns ja schon enttäuscht, aber Syberia setzt leider locker noch einen drauf.

Auf dem PC hat sich die *Syberia*-Serie unter Point&Click-Fans schon längst einen Namen gemacht. Nun ist der erste Teil endlich auch für den Nintendo DS zu haben. Darin reist ihr mit der Anwältin Kate Walker durch ganz Europa, um eine Spielzeugfabrik in den Alpen zu kaufen. Achtung, nicht zu früh freuen: Zahlreiche Fehler versenken so ziemlich alles, was den Titel auszeichnet: Kate schleicht so langsam durch die vorgezeichneten Umgebungen, dass man ihr im Laufen die Schuhe besohlen kann. Um die Gegend abzusuchen, müsst ihr einen „Guckkasten“ über den Bildschirm schieben. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Steuerung, die oftmals einen Tick zu ungenau funktioniert. Sicher, das Spiel hat nach wie vor eine tolle Story sowie eine sehr stimmige Atmosphäre und wir wollen es auch unterwegs auf unserem Handheld spielen. Aber bitte nicht so!

DIE WERTUNG DS

SYBERIA

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Mindscape
ENTWICKLER	Microids
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **41** Grafik: **59** Sound: **69**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **42**

FAZIT: Technische Probleme ersticken den Spielspaß im Keim, sodass von dem tollen Spiel leider fast nichts mehr übrig bleibt.

TINTENHERZ

Kommt dieses DS-Adventure an die sehr gelungene Romanvorlage heran?

Wer die Geschichte des Bestsellers *Tintenherz* noch nicht kennt, hier haben wir sie kurz und knapp zusammengefasst: Der „Bücherarzt“ Mo hat die besondere Gabe, dass er Dinge, über die er aus Büchern vorliest, zum Leben erwecken kann. Genau deswegen ist der finstere Capricorn hinter ihm und seiner Tochter, der Protagonistin des Spiels, her! Mo ist nämlich im Besitz des Buches namens *Tintenherz*, aus dem der Bösewicht Capricorn stammt, und das dieser um jeden Preis in seinen Besitz bringen will. Ihr steuert euch in Point&Click-Manier durch die Welt des Romans und müsst mit eurer Umwelt interagieren, um in der Geschichte voranzukommen. Dabei haltet ihr den DS wie ein Buch. Leider hakelt die Steuerung und auch die Umgebungen sind stellenweise unübersichtlich, sodass ihr oft nicht fündig werdet. Trotz dieser Mängel können Fans des Romans einen Blick riskieren!

DIE WERTUNG DS

TINTENHERZ

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Tivola
ENTWICKLER	Tivola
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **58** Grafik: **61** Sound: **68**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **64**

FAZIT: Ein Point&Click-Adventure, das Fans des Romans sich trotz der ein oder anderen Macke ruhig näher anschauen sollten.

TORNADO

Bei Tornado werdet ihr zur wirbelnden Naturkatastrophe. Zeit, euren Stylus ordentlich kreisen zu lassen?

Ein Fiesling namens „The Prince“ saugt allen schönen Krimskrams mit einem Schwarze-Loch-Generator von der Erde ab. Also verwandelt ihr ein knuffiges Kätzchen in einen Wirbelsturm, um die Gegenstände zurückzusaugen. Alles klar? Mit Kreiselbewegungen auf dem Touchscreen bläht ihr euren Tornado auf und zieht ihn per Stylus durch die Levels, in denen ihr Aufgaben wie Batterien sammeln lösen müsst. Dabei ist euer Sturm so groß, dass er fast den gesamten Bildschirm einnimmt und ihr kaum etwas von der Gegend seht, sodass ihr nur noch grob herumsuchen könnt. Pustet ihr ins Mikrofon, bekommt ihr einen zusätzlichen Schub. Je mehr Passanten ihr aufgesaugt und Bäume ihr entwurzelt habt, desto schwerere Objekte könnt ihr anheben. Nach wenigen Minuten reduziert sich der Spielspaß zu einer lauen Brise – nur die stürmischsten DS-Liebhaber schlagen hier zu!

DIE WERTUNG DS

TORNADO

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Ignition
ENTWICKLER	Success
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **62** Grafik: **64** Sound: **63**

MEHRSPIELER **58** EINZELSPIELER **58**

FAZIT: Leider nur eine leichte Brise - dem Spiel mit dem stürmischen Titel geht bereits nach wenigen Minuten die Puste aus.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

DIE LAYTON-MANIA

Vor einigen Wochen erschien bei uns *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf*. Es ist ein hervorragendes Spiel und für mich eines der Highlights dieses Jahres. Doch nicht nur mir gefällt das Spiel – ganz besonders in Japan kennt die Begeisterung für den Mix aus Rätsel-Sammlung und Adventure kaum Grenzen. Vielleicht liegt es an der Kombination aus tollen Anime-Charakteren, wunderschönen Zwischensequenzen und dem europäischen Setting. Japaner sind nämlich ganz verrückt nach Fachwerkhäusern und Mittelalter-Kitsch, ehrlich!

Nun ist in Japan also bereits der dritte Teil der Spieleserie erschienen und sogleich auf die Pole Position in den Verkaufscharts gestürmt. In den ersten drei Wochen verkaufte sich das Spiel fast eine halbe Million Mal. Ich frage mich dabei immer noch, wo man die Rätsel für das Spiel gefunden hat. Bereits Teil eins machte den Eindruck, so ziemlich alle populären Knobeleien abgedeckt zu haben. Aber das macht der Layton-Mania nichts aus. In Japan sind nämlich gleich zwei Filme zur Spieleserie geplant: Ein Anime und ein Realfilm. Und dreimal dürft ihr raten, ob es einen Layton-Manga gibt. Natürlich!

Tja, und ich? Ich habe grad eine ganz erschreckende Rechenspielerei ausgetüftelt. Teil eins brauchte wackere 21 Monate, bis er bei uns erschien. Wenn Nintendo beim Übersetzen nun also genauso schnell ist, erscheint bei uns Teil drei erst Ende August. 2010. Autsch. Also, liebe Nintendo-Übersetzer, strengt euch an. Ich brauche Rätsel-Nachschub!

NEWS-TICKER

+++ PIKMIN ALS Wii-MAKE Dass das Original-Pikmin noch einmal für die Wii neu aufgelegt wird, ist schon länger bekannt. Jedoch wird es keine 1:1-Umsetzung, denn das Spiel bekommt eine praktische neue Funktion. Auf der Wii könnt ihr nun täglich neue Spielstände anlegen und beim Start frei aus ihnen wählen.

+++ DRAGON QUEST X wird sicher erst in einigen Jahren erscheinen, schließlich ist noch nicht einmal Teil neun für DS erschienen. Inzwischen wurde aber bekannt, auf welcher Plattform der zehnte Teil der Rollenspielserie erscheint: Es wird für die Wii kommen. Wir freuen uns jetzt schon auf das RPG-Spektakel!

WII STEHEN EURE STERNE?

In Japan blickt der Wii-Horoskop-Kanal in die Zukunft

Am 2. Dezember veröffentlichte Nintendo den bislang Japan-exklusiven Horoskop-Kanal. Darin können bis zu sechs Miis einen Blick in die Zukunft wagen. In den Kategorien Liebe, Arbeit, Schule, Kommunikation und Geld wird euch ein kleiner Ausblick gegeben. Natürlich müsst ihr selbst entscheiden, ob ihr daran glauben wollt. Als Basis für all die Weissagungen gebt ihr übrigens nur euer Geburtsdatum ein. Für manch rotes Gesicht dürfte außerdem ein Vergleichsmodus dienen, bei dem das Programm berechnet, wie gut zwei Miis zueinander passen. Eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist übrigens nicht geplant. Uns stört das wenig, denn wir haben seit Langem schon eine Redaktions-Kristallkugel. Die sieht immerhin gut aus. **(sst)**

GELD ODER LIEBE Kleine Symbole zeigen eure Chancen an.

MYSTERIÖS Die Aufmachung des Kanals ist ganz nett gemacht.

PARTNERSUCHE Ob die beiden Miis wohl zusammenpassen?

WiiWARE| SOFTWARE | Hersteller: Media Kobo, **Termin:** Erhältlich (Japan)

SUPER SMASH SNACK Auf der Webseite der Köchin könnt ihr im Detail sehen, wie diese Szene gemacht wurde.

SÜSS Toon-Link ist Geschmackssache. Der hier sieht aber besonders lecker aus.

SCHÖNER FRÜHSTÜCKEN

Diese kleinen Gaming-Kunstwerke sind auch noch lecker!

Japan hat eine spannende Kultur. Ein Aspekt davon ist die japanische Küche, die einige seltsame Blüten treibt. Würdet ihr zum Frühstück gern Reis mit schleimigen Bohnen essen? In Japan tut man das – Natto heißt die klebrige Pampe, von der man meint, dass sie kein Nicht-Japaner mögen könne. Doch in gewissen Bereichen übertrifft Nippons Küche die unsere. Um Welten. Wie sieht beispielsweise der Inhalt eurer Lunchbox aus? Maxmial appetitlich. In Japan ist es eine kleine Kunst, schöne Bento-Boxen zu zaubern. Das sind prinzipiell Brotbüchsen mit allerlei Köstlichkeiten. Und weil das Auge mitisst, kann das auch mal eine Szene aus *Super Smash Bros. Brawl* sein. Diese und viele weitere Kunstwerke könnt ihr euch auf der Webseite annathered.wordpress.com ansehen. Dort stellt eine in New York lebende Japanerin ihre Kreationen online. Und wir sind so was von neidisch! **(sst)**

JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Professor Layton 3	DS
2	NEU	Animal Crossing: Let's go to the ...	Wii
3	2	Kirby Super Star Ultra	DS
4	3	Wagamama Fashion: Girls Mode	DS
5	NEU	428: Fuusa Sareta Shibuya de	Wii

SCRIBBLENAUTS

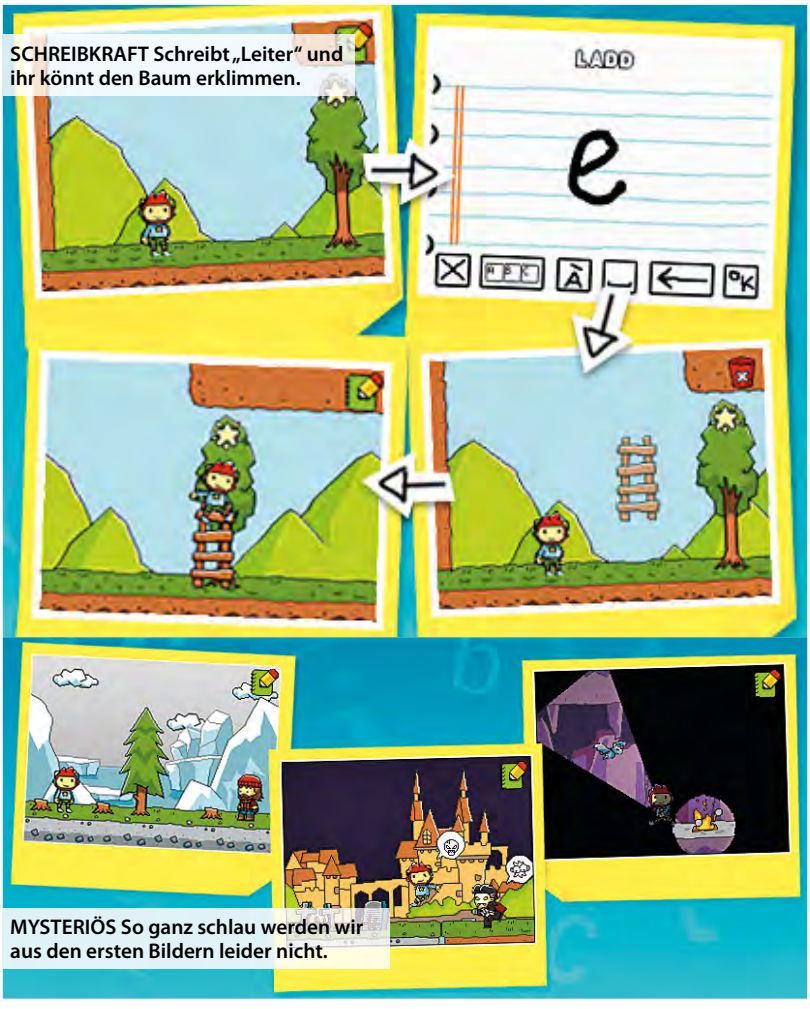
Drawn to Life war gestern! Jetzt schreibt ihr euer Spiel!

Das beste DS-Hüpfspiel? Da können wir uns auf *New Super Mario Bros.* einigen. Doch so wirklich genial, kreativ und an den DS angepasst war es nicht. *Drawn to Life* hingegen hat ein tolles Feature: Ihr malt euren Helden, die Items und Spielgegenstände selbst. Und das macht die sonst eher gewöhnliche Spielerfahrung gleich viel besser. Kein Hit, aber dennoch toll. Natürlich gab es einen Nachfolger. Darin begleitet ihr Spongebob durch ein selbst gemaltes Abenteuer, was durchaus zu Spielidee und Publikum passt. Doch wirklich überraschend ist *Scibblenauts*, das neue Spiel der Entwickler 5th Cell.

KRITZEL-POWER

In *Scribblenauts* könnt ihr eure Spielfigur nicht malen. Ihr könnt sie nicht einmal selbst gestalten. Aber dafür könnt ihr allerlei Items erzeugen, um die Sterne einzusammeln, die es in den Levels zu finden gilt. Die malt ihr nicht, sondern schreibt sie. *Scribblenauts* soll nahezu jedes erdenkliche Wort erkennen und tatsächlich ins Spiel bringen. Ein Stern auf einem Baum ist beispielsweise erreichbar, wenn ihr „Leiter" schreibt. Prompt erscheint eine Leiter und ihr kommt an den Schatz. Oder ihr wählt „Biber" und lasst den Baum einfach umnagen. Oder ihr werft einen Ball. Oder ihr greift zur Säge. Genial, oder? Jede Situation ist ein Rätsel und die Lösungen erfindet ihr.

Wir können uns immer noch nicht vorstellen, wie genau ein ganzes Spiel um diese Idee gebaut werden kann, doch allein die Idee ist ziemlich gut. Die Tatsache, dass auch die absurdesten Dinge im Spiel zum Leben erweckt werden und dann tatsächlich noch funktionieren, klingt extrem spaßig. Fragt sich nur, ob die Entwickler ihr Versprechen auch gut umsetzen. Wehe, im Spiel gibt es dann nur ein paar Dutzend funktionierende Worte! **(sst)**



SCHREIBKRAFT Schreibt „Leiter" und ihr könnt den Baum erklimmen.

MYSTERIÖS So ganz schlau werden wir aus den ersten Bildern leider nicht.

DS | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Noch nicht bekannt **Termin:** Herbst 2009

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

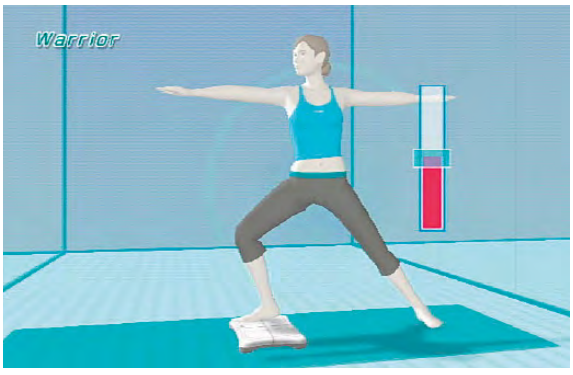
MUSIK LIEGT IN DER LUFT

Wii Music ist ein sehr spezielles Spiel. Es gibt kein wirkliches Ziel, praktisch keine Herausforderung und es hat eher den Reiz eines Spielzeugs. Deshalb haben wir auch auf eine Wertung verzichtet, da es – genau wie *Wii Fit* – nicht nach unseren Maßstäben beurteilt werden kann. Da es aber auch technisch nicht unbedingt überzeugte, waren wir uns in der Redaktion intern eigentlich sicher, dass es im Handel lange nicht so gut läuft wie *Wii Fit*. Und in der Tat verpasste es in den USA die Top Ten. Aber es landete auf Platz 12. Immerhin.

Und auch wenn es seit Release weder in Europa noch in den USA und erst recht nicht in Japan die Millionen-Marke knackte, verkaufte es sich insgesamt bereits über 1 Million mal. Das ist weitaus mehr als beispielsweise das Spielejuwel *Okami*. Und wenn ich mir überlege, dass Nintendo sicherlich keine großen Kosten bei der Programmierung hatte und man dank der Uralt-Melodien kaum Lizenzen zahlen musste, ist *Wii Music* eigentlich ein voller Erfolg. Natürlich hat Nintendo jede Menge Geld in das Marketing des Musik-Baukastens gesteckt, was die Gewinne sicher schmälert. Aber dennoch mussten wir einsehen, dass *Wii Music* tatsächlich gekauft wird. Vielleicht sind es solche Spiele, die Nintendos Software-Lineup zukünftig erweitern werden: Technisch schlichte Anwendungen mit spielerischen Aufgaben und Aktionen, die aber allesamt einen Nutzwert haben. Was wohl als Nächstes kommt?

+++ VERKAUFSHIT Im November gab es einen großen Gewinner auf dem Konsolenmarkt: Nintendos Wii. Unglaubliche 2,04 Millionen davon wurden innerhalb des Monats verkauft. Und das nur in den USA! Weltweit stehen inzwischen ca. 40 Millionen Wiis in den Haushalten. Ein Mega-Erfolg für Nintendo! **+++ CLUB NINTENDO USA** Was in Europa und Japan längst Alltag für Nintendo-Zocker ist, kommt nun endlich auch in die USA: Der Club Nintendo. Nur sammelt man dort keine Sterne, sondern Münzen. Für ein DS-Spiel gibt es 30 Taler, während ein Wii-Game 50 einbringt. Auch durch Umfragen oder das Einkaufen im Wii-Shop gibt es Münzen. Die Prämien sind bislang jedoch reichlich teuer.

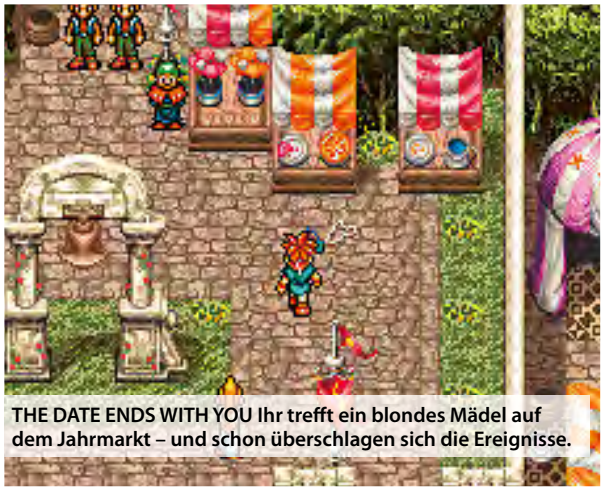
USA-CHARTS



Platz	Monat	Titel	Plattform
1	9	Wii Fit	Wii
2	8	Wii Play	Wii
3	6	Mario Kart Wii	Wii
4	2	Guitar Hero: World Tour	Wii
5	WE	New Super Mario Bros.	DS

90
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

DEATH RACE Zwischendurch sorgen witzige Sequenzen wie dieses Wettrennen für Abwechslung.



THE DATE ENDS WITH YOU Ihr trefft ein blondes Mädel auf dem Jahrmarkt – und schon überschlagen sich die Ereignisse.

FAKTEN

- 1:1-Port des SNES-Originals von 1995
- Erscheint zum ersten Mal auch in Deutschland
- Charakterdesign von Akira Toriyama (Dragonball, Blue Dragon)
- DS-Modus und Classic-Modus auswählbar
- Überarbeitete englische Übersetzung
- Ein zusätzlicher Dungeon und eine neue Endsequenz
- Neue Monsterzucht samt Mehrspieler-Kampfarena
- Enthält die Videosequenzen der PSX-Version

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

CHRONO TRIGGER

1995 schlug Chrono Trigger ein wie eine Bombe – 13 Jahre später präsentiert sich der SNES-Hit auf dem Nintendo DS besser denn je!

Mit mehr als einem Jahrzehnt Verspätung trudeln nach und nach alle glorreichen Rollenspiele der SNES-Ära auch bei uns in Europa ein. Am 4. Februar trifft es endlich einen Leckerbissen aus dem Jahre 1995: *Chrono Trigger*. Da die deutsche Fassung bis auf Anleitung und Verpackung der US-Version entsprechen wird und keine deutschen Texte spendiert bekommt, haben wir das Kultspiel sofort aus den Staaten einschiffen lassen und auf Herz und Nieren geprüft.

IRRUNGEN, WIRRUNGEN

Das nennt man doch mal misslungenes Date: Da rennt Crono schon mal aus Versehen eine hübsche Blondine auf dem Jahrmarkt um, die ihn über die Kirmes begleiten möchte, und dann so was: Die Schönheit möchte unbedingt eine Teleportmaschine ausprobieren, die Cronos beste Freundin Lucca konstruiert hat. Doch die Unbekannte verschwindet spurlos. Crono folgt ihr durch ein seltsames Portal und muss feststellen, dass er sich 400 Jahre in der Vergangenheit befindet, mitten in einer legendären Schlacht gegen ein benachbartes Volk. Dummerweise entpuppt sich die Gesuchte auch noch als Prinzessin, die mit der damaligen Königstochter verwechselt wird – wodurch sich der Verlauf der Geschichte ändert! Gemeinsam versuchen Lucca, Crono und ein Frosch mit einem riesigen Schwert, das Chaos wieder zu richten. Doch kaum ist die Geschichte wieder korrigiert und ein Weg zurück in die Gegenwart gefunden, wird Crono wegen Entführung der Prinzessin vor Gericht gezerrt. Zwar kann er aus dem Knast entkommen – verfolgt von den Wachen des Königs, bleibt Lucca, Crono und der aufmüpfigen Adeligen aber nur der Sprung durch ein weiteres Zeitportal. Schnell macht sich Ernüchterung breit: Das Land ist zu einer trostlosen Einöde geworden, auf der sich außerirdische Besatzer breit gemacht haben. Klingt nach einer wahnsinnig abgedrehten Story? *Chrono Trigger* ist noch nicht mal richtig warm geworden!

DAS ACTIVE BATTLE SYSTEM

Natürlich bleibt es an Crono und seinen Freunden hängen, die drohende Alien-Invasion abzuwenden. Vom Ende der Zeit aus könnt ihr insgesamt sieben verschiedene Epochen bereisen, aber Achtung: Jeder Eingriff in die Zeit könnte Konsequenzen haben! Auf dem Nintendo DS bekommt ihr eine 1:1-Umsetzung der SNES-Version, die aber die Anime-Sequenzen der PSX-Fassung beinhaltet. Ihr sucht auf einer Weltkarte verschiedene Stationen auf und betretet so Städte und Dungeons. Die meisten Gegner bewegen sich frei im Gelände, sodass ihr sie auch links liegen lassen könnt – was natürlich in einem waschechten Rollenspiel nicht infrage kommt, schließlich müsst ihr alle Erfahrungspunkte zusammenkratzen, um Herr über alle Zeiten zu werden. Das verwendete Kampfsystem heißt Active Battle System 2.0 und stellt eine interessante Mischung aus rundenbasierten Spielen wie *Final Fantasy* und Action-Adventures wie *Secret of Mana* dar: Jeder Charakter kann eine Aktion ausführen, wenn sich sein Zeitbalken komplett gefüllt hat. Nun kann er einen Angriff ausführen, eine Spezialtechnik oder einen Zauberspruch benutzen, der aber Magiepunkte kostet, oder ein Item benutzen. Eigenständig bewegen könnt ihr euch nicht. Was sich am Anfang etwas hektisch spielt, geht mit der Zeit erstaunlich gut von der Hand. Wählt ihr im Menü den Modus „Active“ an, läuft die Uhr gnadenlos weiter und die Gegner attackieren euch auch, während ihr im Menü herumwuselt. Die Einstellung „Wait“ vereinfacht das Kampfsystem, da der Kampf jetzt pausiert, wenn ihr euch im Item-Menü befindet oder eine Technik benutzen wollt. So können auch weniger erfahrene Abenteurer kurz durchatmen und in Ruhe Partymitglieder heilen, ohne gleich als Dinosaurierfutter zu enden. Insgesamt besteht euer Grüppchen aus maximal drei Charakteren, die sich im Verlauf des Spiels aus den unterschiedlichen Zeitaltern zusammensetzen. Sind mehrere eurer Recken angriffsbereit, können sie ihre Spezialtechniken auch kombinieren, um die Wirkung

IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT Roboter trifft auf Saurier – bei Chrono Trigger völlig normal.

ACTION Kombiniert ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere, habt ihr einige mächtige Techniken zur Auswahl.

IM FOKUS: CLASSIC- UND DS-MODUS

Unter der Lupe – Chrono Trigger lässt euch freie Wahl

Wählt ihr den klassischen Modus aus, werden sämtliche Auswahlmenüs und Fenster im oberen Bildschirm eingeblendet – pixelgetreu der SNES-Version nachempfunden. Der neue DS-Modus hält den oberen Bildschirm frei von Menüs und verlegt sie auf den zweiten Screen. Damit werden die schönen Grafiken nicht mehr von großen Fenstern überlagert. Die Befehle auf dem unteren Bildschirm könnt ihr entweder per Tastendruck oder per Stylus anwählen. Befindet ihr euch nicht im Kampf, zeigt der untere Bildschirm in beiden Fällen eine detaillierte Dungeon- bzw. Weltkarte. Selbst die Videosequenzen der PSX-Version könnt ihr nach Belieben zuschalten, sodass Super-Nintendo-Veteranen das Spiel in Originalfassung erleben können und alle anderen von den kleinen kosmetischen Neuerungen profitieren. Prima: Ihr könnt jederzeit zwischen den verschiedenen Einstellungen hin- und herschalten!

BACK TO THE ROOTS Im Classic-Modus zeigt der obere Bildschirm das SNES-Original.

SCHÖNHEITS-OP Benutzt ihr den DS-Modus, stören keine Fenster mehr auf dem oberen Screen, wofür hat das Handheld denn zwei Bildschirme?

noch zu verstärken – natürlich müssen dann alle beteiligten Charaktere wieder warten, bis sie mit ihrer nächsten Aktion dran sind. Speichern könnt ihr entweder an speziellen Speicherpunkten innerhalb der Dungeons oder jederzeit auf der Weltkarte.

WAR GUT, IST GUT, BLEIBT GUT

Die liebevolle Story des Rollenspiels wird abgerundet durch insgesamt 14 verschiedene Endsequenzen, wovon eine DS-exklusiv ist. Zusätzlich bietet die Neuauflage einen Extra-Dungeon, ein paar neue Gegenstände und eine Monsterzucht, bei der ihr eure Schützlinge auch gegeneinander antreten lassen könnt. Diese Zusatzinhalte sind allerdings nebensächlich und verdecken die Tatsache nicht, dass es sich „nur" um eine simple SNES-Portierung handelt. Doch lasst euch davon nicht täuschen: Die schicke Anime-Grafik übertrifft auch heute noch zahlreiche aktuelle Titel und die genialen Kompositionen bleiben ein Leben lang im Gehör kleben! Wer des Englischen mächtig ist, schlägt jetzt zu – entweder ihr wartet bis Februar oder besorgt euch Cronos Odyssee jetzt schon in der inhaltsgleichen US-Version.

„Die liebevolle Story wird abgerundet durch 14 verschiedene Endsequenzen."

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Zur Qualität von *Chrono Trigger* ist bereits mehr als genug gesagt worden: Hier erwartet euch ein Meilenstein des Genres, der problemlos die Klasse eines *Secret of Mana* oder *Final Fantasy* erreicht. Unverständlich finde ich aber in letzter Zeit die Übersetzungspolitik von Square Enix: Bei anderen Titeln sehe ich es ja gerade noch ein, aber dass ein für jüngere Spieler konzipierter Titel wie *Chocobos Dungeon* keinen Absatz findet, wenn er nicht lokalisiert wird, dürfte nicht weiter verwunderlich sein. Sehen wir es aber mal positiv: *Chrono Trigger* ist eine gute Möglichkeit, seine Englischkenntnisse aufzupolieren. Jetzt muss ich mich doch noch über die Qualität des Spiels auslassen: *Chrono Trigger* ist ein Spiel mit Herz, mit Seele, mit der Kraft der Verzauberung – was den meisten aktuellen Spielen fehlt. Die brillante 2D-Grafik und die genialen Kompositionen konkurrieren mühelos mit aktuellen Titeln, wirken auf dem DS sogar frischer denn je. Wer den Klassiker noch nie gespielt hat, schlägt zu und holt unvergessliche Momente der Spielegeschichte nach. – Für euch sind die 90%! Wer die liebevoll erzählte Geschichte allerdings schon kennt, sollte sich die Investition gut überlegen: Die Bonusinhalte der DS-Fassung halten sich gegenüber dem Original dann doch in Grenzen.

DIE WERTUNG

CHRONO TRIGGER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Square Enix
ENTWICKLER	Square Enix
SPRACHE	Englisch
SPRACHBARRIERE	Mittel
EUROPA-TERMIN	4. Februar 2009
SPIELER	1-2

- \+ Bewährt gutes Gameplay
- \+ Grafik und Sound sind zeitlos
- \+ Geniale Story voller Überraschungen
- – „Nur" ein 1:1-Port der SNES-Fassung

Steuerung: **88** Grafik: **82** Sound: **90**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**90**

FAZIT: Auf dem Nintendo DS bekommt ihr den Pflichttitel zum ersten Mal in Europa – und in der definitiven Fassung!

ANNI FRIESINGER PRÄSENTIERT

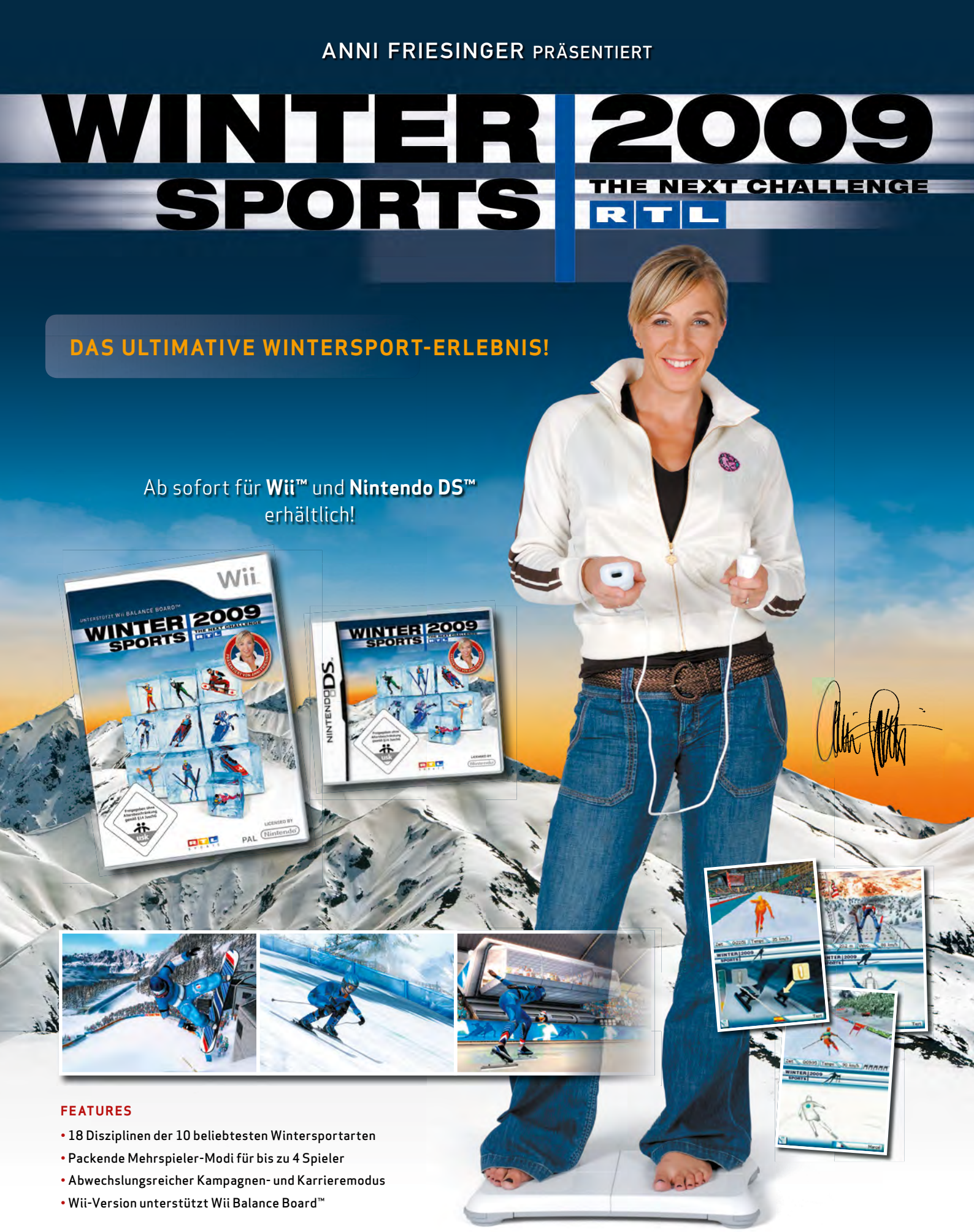
WINTER 2009 SPORTS

THE NEXT CHALLENGE

RTL

DAS ULTIMATIVE WINTERSPORT-ERLEBNIS!

Ab sofort für **Wii™** und **Nintendo DS™** erhältlich!



FEATURES

- 18 Disziplinen der 10 beliebtesten Wintersportarten
- Packende Mehrspieler-Modi für bis zu 4 Spieler
- Abwechslungsreicher Kampagnen- und Karrieremodus
- Wii-Version unterstützt Wii Balance Board™

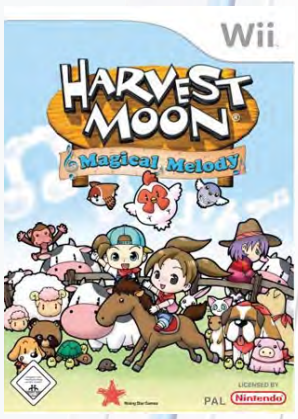
WWW.RTL-GAMES.DE • WWW.WINTERSPORTS-WELTEN.DE

© RTL Television 2008, vermarktet durch RTL Games GmbH. RTL Sports ist ein Label der RTL Games GmbH. • Im Exklusiv-Vertrieb von NBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co KG • Entwickelt von 49Games GmbH
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. • Fotos Anni Friesinger: Stephen Power

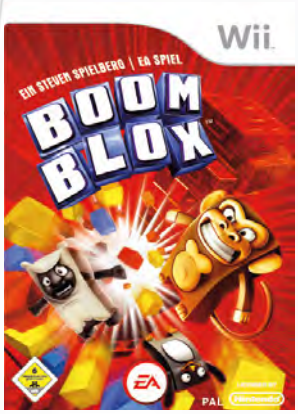
Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!



Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408



Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

FIFA 09 (Wii)
Das Warten hat ein Ende: *FIFA 09* ist endlich da und begeistert durch eine ganze Reihe neuer Ideen und durch ein noch besseres Gameplay, als es die Vorgänger bieten konnten. Fußballfans kommen hier voll auf ihre Kosten und dürfen sich wie jedes Jahr natürlich über die Original-Lizenzen für Ligen, Vereine und Spieler freuen.
Prämien-Nr.: 003510

Need for Speed: Undercover (Wii)
Verdeckt ermitteln und Vollgas fahren! Das ist das Motto im neuesten Teil der erfolgreichen *Need for Speed*-Reihe. Dank der schicken Optik, der coolen Sounds und vor allem der tollen Präsentation der spannenden Story kann man *Undercover* jedem ans Herz legen, in dessen Adern auch nur ein Tröpfchen Benzin fließt!
Prämien-Nr.: 003549

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!

(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 47

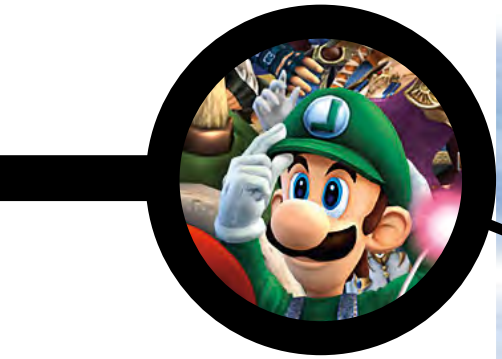
❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

„Sofort hab ich gemerkt, dass Luigis L auf der Kappe umgedreht ist.“



Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Komisch, dass es auf Wii gar nicht so sehr viele Ego-Shooter gibt. Ich dachte, da kommen mehr. Wegen der Steuerung – da bietet sich die Wii doch an. Zumal es kaum Wii-exklusive Shooter gibt. Pennen die Entwickler?
Clemens

Zu Weihnachten packe ich die Wii wieder aus, weil da die ganze Familie beisammen ist. Normalerweise zocke ich aber viel lieber Xbox 360 oder PC. Ich hatte mir echt mehr erwartet.
Sven P.

Wieso gibt es eigentlich keine Neuigkeiten zu WiiMotion Plus? Das Teil wurde vor Monaten angekündigt und außer *The Conduit* und *Wii Sports 2* gab es keine Ankündigung, dass noch ein Spiel dafür optimiert wird. Hoffentlich wird es kein Flop wie das DS-Rumble-Pack!
R. M.

Ich habe mir *Professor Layton* für DS geholt und finde es super. Allerdings ist die Musik auf Dauer total nervig. Mich regt das Gedudel irgendwann immer furchtbar auf. Na ja, geht vielleicht nur mir so.
Lars

Dass das neue Nintendo-Logo nun grau ist, finde ich total doof. Das rote Logo hat mich mein ganzes Leben lang begleitet. Es stand für Spielspaß und Kreativität. Nun ist es grau und langweilig. Ich traue ihm nicht mehr – genauso wenig wie dem Nintendo-Qualitätssiegel.
Wolfram S.

FEHLERTEUFEL BEI BIG-N

Hallo,
vorgestern habe ich wieder mal das „Türchen“ im Nintendo-Adventskalender aufgemacht. Bin aus Österreich und kann deshalb eh nichts gewinnen, aber es macht trotzdem Spaß. Am 13. war ja ein kleines *SSBB*-Spielchen drin. Ich hab es gespielt, es gemeistert und mir das Wallpaper runtergeladen. Sofort hab ich gemerkt, dass Luigis L auf der Kappe umgedreht ist. Wahrscheinlich haben sie für das Wallpaper ein Bild von Luigi einfach gespiegelt und nicht gemerkt, dass das L somit verkehrt wird... :)
Oder sie wollten, dass es so wirkt, als ob er Waluigi wäre.

Schöne Grüße und auch schon Frohe Weihnachten an die ganze Redaktion wünscht euch Julia A.

Was für eine witzige Entdeckung, Julia! Das sind die kleinen Unglücke, die mit Photoshop und Co. passieren können. In diesem Fall war es wirklich eine unaufmerksame Spiegelung – siehe Original-Artwork. Wir machen das übrigens manchmal auch. Das Cover-Artwork der N-ZONE 03/07 (ein Soldat) haben wir auch gespiegelt – allerdings wurden danach alle Indizien dafür entfernt. Die Flagge auf seiner Uniform mussten wir beispielsweise wieder zurückspiegeln.

ORIGINAL Hier seht ihr das ursprüngliche Luigi-Artwork, das für das Wallpaper gespiegelt wurde.

GEDANKEN ZU SQUARE-ENIX UND AUCH ZUR USK

Moin, moin N-ZONE-Redis,
ich muss mal meine Gedanken über jüngst erhaltene Infos mit euch Teilen: Aus einem Interview mit Square-Enix-Pressesprecher Alex Huhtala habe ich erfahren, warum denn *Chrono Trigger DS* keine deutschen Texte erhält. Die Antwort war nüchtern: Da die Serie hierzulande nicht den Bekanntheitsgrad der *Final Fantasy*-Reihe hat, wo eine deutsche Übersetzung sinnvoll ist, könne man getrost auf deutsche Texte bei *Chrono Trigger DS* verzichten. Dann frage ich mich aber, warum *Final Fantasy 1 & 2* für PSP, *Final Fantasy Crystal Chronicles* für WiiWare oder auch das jüngste *Final Fantasy Fables – Chocobo's Dungeon* für die Wii nur englische Texte haben, obwohl dieses doch die „zugkräftige Serie" laut SquareEnix sei? Gut, es sind Serienableger, aber die Aufbau-Simulation für WiiWare *FFCC* wäre wohl mit deutschen Texten noch ein größerer Hit gewesen. Mit dieser Aussage hat Square Enix meiner Meinung nach echt ein Eigentor geschossen. Und einmal mehr leidet die Glaubwürdigkeit. Ich habe nicht unbedingt ein Problem mit englischen Texten an sich, aber wenn das Spiel zu textlastig ist, wäre eine deutsche Übersetzung für mich besser.

Hier stimmen wir dir natürlich voll und ganz zu. Allerdings verstehen wir Square Enix auch. Schließlich ist das eine Frage, die den ganzen Europa-Release betrifft und abgesehen von deutschen Spielern gibt es da auch viele Zocker, die gern eine spanische, französische oder italienische Version hätten. Grob gesagt gibt es bei uns zu viele Sprachen und zu wenige Zocker. Da lohnt eine Übersetzung bei Titeln, die eh eher ein kleines Publikum ansprechen, anscheinend nicht. Denn eines wissen wir: Die Lokalisation eines Spiel ist sehr teuer und zeitaufwendig!

Nun zur USK: Wenn ich in den Shop gehe und mir ein neues DS-Spiel kaufen möchte, hat man echt den Eindruck, der Titel des Spiels sei „Freigegeben ab ... Jahren." Gerade die DS- oder PSP-Cover werden total verschandelt. Da die Spiele eingeschweißt sind, könnte man nicht auf diese Einschweißfolie einen USK-Sticker kleben? Und solche Sticker sind ja

VIEL HILFT VIEL? Momentan ist das USK-Logo riesig. Der klein geschriebene Text wirkt dennoch ganz schön unaufällig.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Im Forum auf www.n-zone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren. An dieser Stelle suchen wir uns eine Diskussion aus, die so spannend ist, dass sie einen Platz im Heft wert ist!

Nintendo geht mit der Wii neue Wege. Dabei hat der Spielehersteller auch ganz unerwartete Ideen. Hättet ihr beispielsweise damit gerechnet, dass so viele GameCube-Spiele für die Wii neu aufgelegt werden? Unser User „meisternintendo" fragte unsere Community auf www.n-zone.de nach ihrer Meinung.

meisternintendo: „[...] Meiner Meinung nach ist das eine gute Idee, vorausgesetzt der Preis stimmt. (Nintendo ist ja zuzutrauen, dass sie dafür auch den Vollpreis verlangen). Was meint ihr dazu?"
Nali_WarCow: „Klingt für mich irgendwie nach „möglichst wenig in Core-Titel investieren und alte Kamellen erneut verkaufen". Es mag ja ohne Frage einige Leute geben, die sich über ein „Remake" freuen und etwa Spiel X nun gerne mit Wii-Steuerung spielen. Aber warum nicht mit einem richtigen Nachfolger gleich auch neuen Inhalt bieten?"
Crystalchild: „Oder beides? Klingt zuerst mal etwas einfallslos, aber es gibt viele Cube-Games, die ich bis dato nicht gespielt habe, und wenn da die ein oder andere Perle dabei wär? (z. B. *Skies of Arcadia o. Ä.*, dann wäre das schon was. Oder sind nur Nintendo-Spiele gemeint?). Aber besser als gar nix, würde ich behaupten, denn wenn ich in das Wii-Regal meines Spieleladens schau, wird mir immer total übel. *Ninjabread-Man*, *Carnival*, *Barbie und so ne Insel*, *Jumper* und Massen an Lizenztiteln mit lausiger Spielbarkeit und Grafik zieren das Gesamtbild. Und die einzig guten Titel (z. B. *Zelda*, ist aber auch schon steinalt) sind entweder von Nintendo oder sie werden als Geheimtipps angesehen und keiner kauft sie. Wobei ich glaube, dass sich GC-Remakes eh nicht SO gut verkaufen werden, wenn sie es auf dem Cube schon nicht taten."
Simpsonking: „Eigentlich eine schöne Sache für Kunden wie für Nintendo, aber ich hoffe, dass das nicht über kurz oder lang mit die einzigen Core-Titel auf der Wii sein werden."
Mazzle5: „Ich finde das gut, solange natürlich richtig coole Games herauskommen. Dann könnte ich mir endlich *Baten Kaitos* holen sowie *Tales of Symphonia*, wenn es kommen würde. Und ich hoffe (glaube aber nicht), dass der Preis im vernünftigen Bereich liegen wird. 20 Euro wären fair."
Crystalchild: „[...] geplant sind als Neuauflagen bisher: *Metroid Prime*, *Metroid Prime 2*, *Chibi Robo*, *Mario Tennis* und die oben von Meister genannten. „(*Pikmin* - 25. Dez. in Japan / *DK Jungle Beat* - 11. Dez. in Japan)
Simpsonking: „Leider bisher entweder Titel, die ich schon habe oder die mich nicht interessieren. Wie wär´s mit *Luigis Mansion*, Nintendo? "
Kartmeister: „Oder *Wave Race: Blue Storm*?"
LOX-TT: „Prinzipiell gut, aber ich hab alle genannten Spiele schon im Original für den Cube. Doppelt brauche ich sie nicht."
Mario-ZONE: „Wozu eine Neuauflage von Mario Tennis? Heißt das, wir werden keinen Wii-Teil bekommen? *Wind Waker* wäre mit Wii-Steuerung wie in *Twilight Princess* obergeil."
Pokemon-Revolution: „Oh ja, *Wind Waker* mit *Twilight Princess*-Steuerung wäre traumhaft. Vor allem, weil das Bogenschießen in *WW* recht ungenau war. Für mich ist das alles aber egal, da ich mir sowieso schon jeden GC-Titel besorgt habe, der mich auch nur annähernd interessiert hat."
Banjo 14: „*Wind Waker* hat sich aber verkauft wie geschnitten Brot. Und wenn es mit Wii-Steuerung kommen würde, heißt das auch nicht, dass wir kein neues Wii-*Zelda* kriegen. Nintendo ist genau wie Microsoft und Sony darauf gekommen, dass man mit Spielen der letzten Generation via Download nochmal absahnen kann. Bei Nintendo vor allem mit Spielen, die sich bis dato nicht so gut verkauft haben. Deswegen wird auch Stück für Stück die Abwärtskompatibilität der Konsolen zurückgeschraubt (siehe PS3, siehe kein GBA-Slot im DSi)."
Mani2: „Die Idee ist ja eigentlich super! Einen GameCube haben ja nicht viele und die besten Spiele auf die Wii zu bringen, die erfolgreich ist wie keine andere Konsole, ist wieder mal unglaublich clever von Nintendo. Allein schon die Spieler, die sich nicht ganz so gut mit Nintendo auskennen, werden die billigeren Spiele bestimmt kaufen. Ich persönlich hoffe, dass *Zelda: WW* neu aufgelegt wird. Es ist der einzige Teil der Reihe, der mir noch fehlt ."
Splatterwolf: „Na endlich kann ich mal die *Metroid Prime*-Reihe spielen. Die Steuerung auf GC war mir irgendwie zu penetrant und ich habe mich nie wieder an einen Teil rangetraut. Sollte man es gut umsetzen, wird es sofort gekauft. Bei einem guten Preis kann man sowieso nicht nein sagen, auch *Pikmin 2* würde mich reizen, da ich es nie gespielt habe."

FEEDBACK

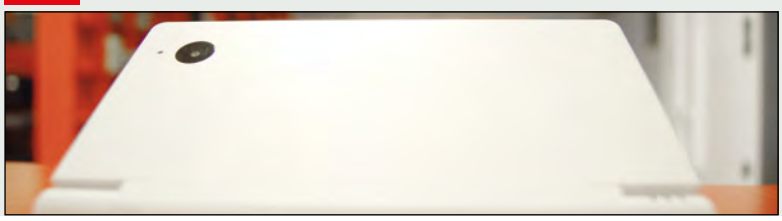
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Liebäugelt ihr mit dem Kauf einer Tastatur für eure Wii?

Oh ja, die kann ich gut gebrauchen!	3%
Ein wenig, doch ich überlege noch.	24%
Keinesfalls, ich komme ohne Tastatur gut klar.	68%
Weiß nicht/habe keine Wii	5%

War erwartet ihr euch von den neuen DSi-exklusiven Spielen besonders?

Bessere Grafik!	35%
Frische Spielideen!	40%
Besseren Ton!	2%
Weiß nicht.	23%



Braucht man als Zocker neben der Wii noch eine PS3 oder Xbox 360?

Klar, Hammer-Games mit Edeloptik müssen auch mal sein!	26%
Auf der Wii vermisse ich gewisse Genres und Funktionen.	38%
Nein, mir reicht das Gesamtangebot der Wii völlig aus.	33%
Weiß nicht.	3%

nicht mal leicht zu entfernen, siehe Film-DVD's, wo auf tolle Extras via Sticker hingewiesen wird. Die sind nicht von der Folie abzubekommen! Und das Videospiel-Cover wird auf diese Art gerettet und sieht schick aus, ohne verschandelt zu werden. Das wäre doch mal eine Frage für die USK, falls ihr mal mit denen ein aktuelles Interview führen solltet.

Ich wünsche euch ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr. Beste Grüße aus Hamburg
Henrik Heinsohn

Auch hier stimmen wir dir zu – die neuen USK-Logos sind arg groß und erregen dennoch nicht wirklich viel Aufmerksamkeit. Das eigentliche Alter ist ziemlich klein. Aber da vor Kurzem erst die FSK-Logos für DVDs neu gestaltet wurden, passiert dasselbe ja auch mit den USK-Logos für Spiele.

EIN LETZTES POKÉMON-SPIEL

Liebe N-ZONE,
der Leserbrief in der letzten Ausgabe hat mich dazu angestachelt, auch ein paar Zeilen mit meiner Meinung zu *Pokémon* zu schreiben. Ich halte es für das Beste, wenn die *Poké*-Entwickler nun einen Schlussstrich ziehen würden. Sie sollten noch ein paar Nebenspiele rausbringen dürfen, aber sie sollten nun ein letztes *Pokémon*-Spiel rausbringen, in welchem man erst in Kanto acht Orden sammelt, die Liga bestreitet dann nach Johto geht und die Liga bestreitet und dann dasselbe mit Hoenn, Sinnoh und der neuen Region, die sie dann erfinden. Ich finde, man sollte ein letztes Spiel entwerfen, was alle Fans vom Hocker haut, um sich dann bei allen zu bedanken und einer Legende die letzte Ehre erweisen. Ich weiß, es hört sich eigenartig für einen Gamer an, zu sagen, er möchte das Ende eines Spiels, aber es ist so. Das war´s auch schon. Macht weiter wie bisher und alles Gute an euch.

Mit freundlichen Grüßen
Sary M.

MEGA-FAN-FILM

Hallo liebes N-ZONE Team,
beim Stöbern im Internet bin ich auf ein Fan-Film Projekt zum Spiel *Megaman* gestoßen. Aufgrund des Aussehens des Darstellers war ich anfangs skeptisch, ob das was wird. Doch auf der Homepage des Regisseurs stieß ich auf eine geniale Qualitätsarbeit. Mittlerweile gibt es auch einen Trailer zu diesem Projekt auf folgender Seite: www.megamanfilm.com! Also aus meiner Sicht macht er sehr viel her und ich freue mich schon auf die Gesamtlänge dieses Spielfilms!
mario_freak

Wow, mario_freak! Dieser Fan-Film ist uns wirklich neu und abgesehen von seinem offensichtlich niedrigen Budget macht er sehr viel her. Toll auch, wie nah an der Original-Story er ist. Würde ein Hollywood-Drehbuchautor Megaman etwa „Rock" und seine Kollegin „Roll" nennen? Sicher nicht, so etwas tun nur beinharte Fans! Wir behalten den Film definitiv im Auge. Vielen Dank für den Tipp!

FAN-FILM Die Real-Verfilmung von Mega-Man wird gerade von Fans in den USA gedreht. Bislang gibt es nur einen Trailer zu sehen, der strotzt aber vor netten Details.

DSI-IMPORT?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe heute gelesen, dass der DSi bei uns wohl erst im März erscheint. Das finde ich ziemlich spät und ich hatte gehofft, er kommt bei uns zu Weihnachten. Nun hat mir ein Mitschüler verraten, dass man sich den DSi auch aus Japan schicken lassen kann. Wie lange dauert da der Versand? Ich will nämlich rechtzeitig zu Weihnachten meinen DSi haben. Muss ich außerdem noch etwas beachten?
Viele Grüße aus dem Norden,
Ralf M.

Ja, Ralf, da gibt es etwas zu beachten: Tu es nicht! Der Import eines DSi ist aus verschiedenen Gründen unsinnig: Alle DSi-Spiele werden Regionalcodes haben. DSi-Spiele aus Deutschland würden also nicht funktionieren. Immerhin laufen alle Spiele für den normalen DS damit. Probleme wirst Du auch beim Laden haben, da der Handheld ein Ladegerät hat, das es hier nicht zu kaufen gibt und das nicht mit dem deutschen Stromnetz funktioniert. Du würdest beim Import nur unnötig viel zahlen, könntest nur japanische DSi-Spiele damit zocken und das Ding nicht richtig laden. Finger weg!

KEINE GUTEN SPIELE?

ich finde es etwas doof, dass Nintendo zu Weihnachten kein richtig großes Spiel herausgebracht hat. Eigentlich hatte ich mich total gefreut, dass am Ende von 2008 irgendwie ein ganz tolles Spiel kommt. Aber auf *Wii Music* und *Animal Crossing* habe ich weniger Lust. Wann kommt denn endlich wieder ein richtig tolles Spiel?
Mark S.

Tja Mark, du kannst locker auf die Knaller-Games des Frühjahrs warten. Da erscheinen beispielsweise The Conduit für Wii oder GTA: Chinatown Wars für DS. Und sicher bringen die ersten Monate 2009 noch manch anderen Hit. Doch warum warten? Es gibt so viele gute Wii-Spiele abseits der großen Spieleserien und -hersteller! Wie wäre es etwa mit De Blob, Boom Blox oder Okami? Das sind alles geniale Spiele, die sich jedoch leider nicht sehr gut verkauften. Diese Titel haben es wirklich verdient, gespielt zu werden. Denk mal drüber nach!

KLOBIG Um unseren Redaktions-DSi zu laden, brauchen wir diesen sperrigen und teuren 110V-Stromwandler.

SSBB-KREATIV-WETTBEWERB

Super-Smash-Kreativ-Wettbewerb

In der letzten Ausgabe machte unser Stage-Builder-Wettbewerb eine Pause und frei nach dem Motto „Neues Jahr, neues Glück" bleibt er weiterhin im Urlaub. Dennoch bleiben wir beim Thema *Super Smash Bros. Brawl*. Nur wollen wir diesmal keine Stages von euch, sondern so ziemlich alles andere. Befreit *Smash Bros.* aus der Glotze und werdet kreativ. Ihr könntet etwa ein Bild oder einen Comic zeichnen. Oder ihr bastelt eine Collage. Oder ihr nehmt einen Song auf. Oder ihr backt einen *Smash-Bros.*-Kuchen. Oder ihr schreibt eine *Smash-Bros.*-Kurzgeschichte. Oder, oder, oder ...
Uns ist alles recht, solange ihr selbst kreativ werdet. Wir sind auf eure Einsendungen extrem gespannt.

Im letzten Monat riefen wir dazu auf, dass ihr ein Foto von euch in cooler Rocker-Pose macht, während ihr einen DS in der Hand haltet. Ganz ehrlich: Sehr viele Einsendungen gab es nicht. Zudem vergaß der Gewinner auch noch, seine Adresse anzugeben. Wir haben uns aber bereits per Mail gemeldet.

Einsendeschluss: 26. Januar 2009
Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: RTL Wintersports 2009

Schickt uns euere Kreativ-Einfälle einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LÄSSIG ZOCKEN Wer das Spiel kennt, weiß, wie sehr Guitar Hero On Tour anstrengen kann.

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

WAS'N SPASS!
Alles neu macht 2009: Wir wollen die N-ZONE mit Karacho ins neue Jahr schleusen und dazu gehören auch einige neue Rubriken. Warios „Sinnlos-Wissen" habt ihr weiter vorne in diesem Heft sicher schon gesehen, dazu kommen die „Jäger und Sammler"-Specials über Alpha- und Beta-Versionen. Und hier im Spielerforum hat sich auch etwas getan: Ab sofort wollen wir in „N-ZONE wettet, dass …?" eure geballte Nintendo-Fan-Power auf die Probe stellen. Wer den bisherigen Highscore-Wettbewerb mochte, wird sich bei „N-ZONE wettet, dass …?" hoffentlich genauso wohlfühlen, schließlich werden wir künftig auch die eine oder andere Bestzeit in *Mario Kart* und Co. abfragen.
Wer übrigens geniale Fan-Projekte auf die Beine gestellt hat (gerne auch abseits von Flmen mit Mario und Link), schreibt uns eine Mail an redaktion@n-zone.de. Wir freuen uns über jede einzelne Zuschrift. Ja, wirklich über JEDE!

NERD DES MONATS

Diesmal sind wir auf einen kuriosen N64-Thread auf www.n-zone.de gestoßen.

Blood-Hawk: Hi! Alle Leute, die *Banjo Tooie* besitzen, sollten Folgendes einmal ausprobieren: Geht in das Terrydaktylusland, sucht euch eine Trennplattform und lauft als Banjo weiter und klettert die Ranke hinter dem Wasserfall hoch. Oben angekommen, lasst Banjo mit Z + C oben in den Rucksack springen, springt nun im Rucksack in den Fluss und lasst euch, ohne euch weiterzubewegen und ohne Z loszulassen, den Fluss runtertreiben. Ich wiederhole nochmal: Den Z- Knopf nicht loslassen, den Control-Stick neutral halten und auf keinen Fall springen! (Kommentar des Users „Kuschelkater": Vollkommen nutzloser Blödsinn.)

SO GEHT'S: 101 SKULLTULLAS IN OCARINA OF TIME!

Es gibt nur 100 Skulltullas im N64-Zelda? Weit gefehlt! Tamara Wellmann beweist, dass man mehr herausholen kann!

Unsere Leserin Tamara Wellmann hat in *Zelda: Ocarina of Time* etwas ganz Besonderes geleistet. Sie schreibt: „Ich besitze 101 goldene Skulltullas, obwohl es ja offiziell nur 100 gibt. Außerdem habe ich die Geschichte etwas durcheinander gebracht. Ich habe den Wald- und den Wassertempel abgeschlossen, den Feuertempel aber noch nicht." – Wie sie das geschafft hat, erzählt sie uns hier:
„Als junger Link geht man zum Schloss von Hyrule. Bevor man die Kisten verschieben muss, um ins Schloss zu kommen, kommt man zu einem Baum, bei dem sich ein Geheimgang öffnet, wenn man die Hymne des Sturms spielt. Unten befindet sich hinter einer zerbombbaren Wand eine goldene Skulltulla. Ich habe alle 99 außer dieser einen gesammelt und sie dann mit einem Trick verdoppelt. Dazu stellt man sich vor den Lichtkegel, der einen wieder nach oben bringt, so hin, dass dieser zwischen Link und der Skulltulla ist. Mit dem Bumerang visiert man jetzt das goldene Symbol an und holt es zu sich her. Während es zu einem fliegt, geht man schnell in das Licht und somit raus. Wenn man jetzt wieder rein geht, ist die Skulltulla noch da (das braucht ein klein bisschen Übung, also vorher speichern), aber man hat trotzdem ein Symbol mehr gesammelt (also schon 100!). Wenn man die Skulltulla jetzt wieder zerstört und einsammelt, hat man 101 Symbole. Natürlich kann man so auch noch mehr dazutricksen, aber dann hätte ich euren Abgabeschluss verpasst." – Dieser Kniff wird mit einem nagelneuen Sega-Spiel belohnt!

ZUM ANBEISSEN?

Weihnachten ist zwar schon vorbei, aber hier kommt dennoch süße Leserpost von Maxim Ryazantsev:

Hallo liebes N-ZONE-Team, zuerst mal wollte ich sagen, dass ihr die beste Nintendo-Zeitschrift seid, die ich je gesehen habe. Nun komme ich zum wichtigen Punkt. In einer früheren Ausgabe wurde ein Mario-Kuchen vorgestellt und jetzt dachte ich mir, dass ich mal einen riesigen Keks-Pokéball mache. Und, sieht der nicht zum Anbeißen aus?

N-ZONE meint: Für uns wirkt das Backwerk eher wie ein riesiger Teig-Klumpen, aber egal. Das Teil erinnert uns an die Pokébälle aus der roten und blauen Edition, als noch alles schwarz-weiß war. Beim nächsten Mal bitte Rezept angeben und uns ein „Versucherle" an die hungrige N-ZONE-Redaktion mitschicken! Danke.

FETT Pokéball oder Meisterball? Wir wissen es leider nicht.

DAS NEUE N-ZONE-EVENT!

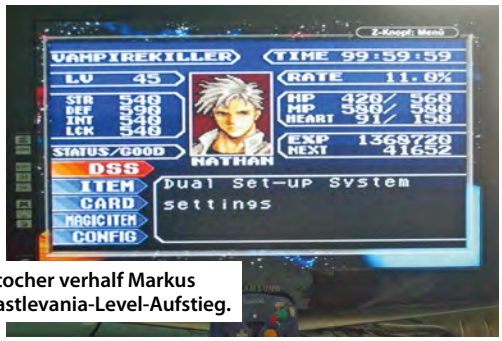
powered by SEGA

Diesmal: Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, …

1. die sich mit einem Virtual-Boy-Controller um den Hals fotografieren lassen,
2. dabei das rote *Mario Kart: Double Dash!!*-Schlüsselband um den Hals tragen
3. und im Hintergrund den Abspann von *Super Mario 64* laufen haben.

Falls er nicht Recht hat und drei Leser es dennoch schaffen, muss er als Strafe eine Melodie aus *Wii Music* mit der Blockflöte spielen. Wohlgemerkt KANN Christoph gar nicht Blockflöte spielen! Das Ganze gibt's dann als Bonusvideo auf einer der nächsten N-ZONE-DVDs.

Auflösung des Highscore-Wettbewerbs aus der letzten Ausgabe: Gewonnen haben neben Tamara Wellmann (siehe links) auch noch Simon Blecker für einen 100%-Spielstand in *Castlevania: Dawn of Sorrow* und Markus Steininger für einen Trick in *Castlevania: Circle of the Moon*, wie man ohne zu spielen den Charakter-Level 45 erreicht. Ein Zahnstocher macht's möglich. Wir gratulieren zum brandneuen Sega-Spiel! Bis nächstes Mal bei „N-ZONE wettet, dass..?"!



RAFFINIERT Ein Zahnstocher verhalf Markus Steininger mühelos zum Castlevania-Level-Aufstieg.

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 21. Januar 2009 eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

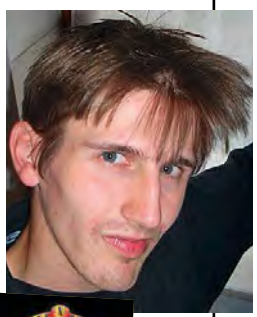
THOMAS EDER:
The Game – LAX: Money
Sir Mix-a-lot – Mack Daddy: Baby got Back
Metallica – Kill em All: Motorbreath

CHRISTOPH KRAUS:
Herbert Grönemeyer: Currywurst
Helge Schneider: Bonbon aus Wurst
Last Tuesday: Why

SEBASTIAN STANGE:
Dan Le Sac VS Scroobius Pip:
The Beat That My Heart Skipped
Fujiya & Miyagi: Collarbone
Flobots: Handlebars

STEFANIE SCHETTER:
Sigur Ros: Sæglópur
The Killers: Human
Coldplay: Fix You

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Unser Online-User „LOX-TT" heißt in Wirklichkeit Peter Pfeifer, ist 26 Jahre alt und kommt aus einem Dorf nahe der oberfränkischen Stadt Bayreuth. Er ist seit Anfang der Neunziger Nintendo-Spieler und seit 2005 auch Multikonsolero. Neben Videospielen ist *Star Wars* seine große Leidenschaft. Hier verrät er euch seine Lieblingssongs:



Green Day: Boulevard of Broken Dreams
The Rasmus: In the Shadows
Guns N' Roses: Paradise City

nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

WER HAT ANGST VORM CHRISTKIND?

Weihnachten war für mich als Kind immer eine ziemlich harte Zeit. Meine fiesen Eltern haben mir nämlich eingeredet, dass nur Erwachsene das Christkind sehen können, beziehungsweise dürfen. Denn das Licht, das vom himmlischen Körper des Weihnachts-Engels ausgeht, sei zu stark für Kinderaugen. Deswegen durfte ich auch nie durch das Schlüsselloch spitzen, wenn die Geschenke gebracht wurden. Meine Augen wären sonst geschmolzen. Wegen solcher pädagogisch eher zweifelhafter Horror-Storys hatte ich als Kind immer eine Heidenangst vor dem Christkind. Die Lösung: am 24. Dezember in Papas Arbeitszimmer verbarrikadieren und dort den ganzen Tag C64 spielen. Das hat meinen Augen wahrscheinlich mehr geschadet als es das blöde Christkind je getan hätte, aber immerhin hatte ich meinen Spaß. Zu den Favorites während der kalten Jahreszeit gehörten bei mir übrigens *Space Taxi* und *Impossible Mission*. Ersteres dürfte so langsam auf der VC erscheinen, letzteres hat sogar bereits ein Release erfahren. So konnte ich Weihnachten 2008 genauso verbringen wie vor 20 Jahren. Manche Dinge ändern sich eben nie.

Ich hoffe, ihr habt ähnlich nerdige Feiertage verbracht wie ich, habt euch die aktuellen Hits, aber auch zeitlose Klassiker reingezogen und seid gut ins neue Jahr gestartet. Ein Hoch auf 52 weitere Wochen inklusive der VC-Updates.

IMPOSSIBLE MISSION 2

Another Visitor! Stay a while. Staaaaaaaaayyy foreveeeeeeeeeeeeer.

Erwähnt man *Impossible Mission* vor einem „Otto-Normal-Zocker", wird der mit den Achseln zucken. Erwähnt man den Titel vor jemandem, der schon in den 80ern bewusst gezockt hat, bekommt der feuchte Augen. Erinnerungen werden wach an die „Brotkiste", einen grauen Kasten von Commodore, der so legendäre Spiele wie *Last Ninja* (siehe nebenan) oder eben *Impossible Mission* hervorbrachte. Das Besondere an den hier behandelten Titeln waren die technischen Leistungen. So etwas wie Sprachausgabe war damals undenkbar, die Entwickler von *Impossible Mission* werkelten trotzdem so lange mit dem SID-Soundchip des C64, bis sie mit viel Trickserein einzelne gesprochene Sätze aus den Schaltkreisen und Lautsprechern locken konnten. Obendrein gibt es hier die flüssigsten Animationen zu sehen, die man damals auf den Schirm zaubern konnte. Gameplay gibt es natürlich auch – und das ist auch noch richtig gut. Ihr lauft durch ein Labyrinth aus Einzelräumen, die durch Aufzugschächte miteinander verbunden sind. Die werden bei jedem Spielstart wiederum zufällig angeordnet, wodurch das Layout der Spielwelt jedes Mal anders aussieht. Hier weicht ihr gemeingefährlichen Robotern aus und sucht Möbelstücke nach Puzzleteilen ab, mit denen ihr schließlich den letzten verschlossenen Raum öffnet und die Welt vor einem verrückten Professor rettet.

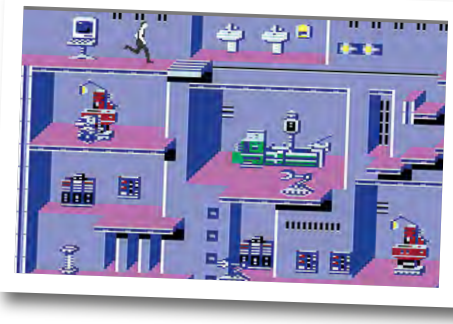
VIRTUAL CONSOLE

IMPOSSIBLE MISSION

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Epyx
ERSCHIENEN FÜR	C64
JAHR	1988
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein Klassiker, den heute nur noch wenige kennen. Das simple Spielprinzip geht aber selbst im Jahr 2009 noch gut von der Hand.



BOOGERMAN

Das ekligste Jump & Run der 90er.

Der Boogerman ist im wahrsten Sinne des Wortes „rotzfrech". Um sich aus der Schwemme der Jump & Runs der 90er hervorzutun, erdachten die Entwickler einen etwas anderen Helden. Booger heißt frei übersetzt so viel wie Popel. Und wer schon Popelmann heißt, der sammelt natürlich keine Pilze auf und hüpft mit gezielten Sprüngen auf Schildkröten, nein, der Boogerman furzt, rülpst und rotzt seine Gegner kaputt. Das ist so eklig inszeniert, wie es hier klingt, macht aber trotz des pubertären Fäkalhumors sogar Spaß. Boogerman kann freilich nicht mit den großen Jump & Runs seiner Zeit mithalten, wer alle Hits von anno dazumal aber schon kennt, findet hier neues, kurzweiliges Spielefutter.

VIRTUAL CONSOLE

BOOGERMAN

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Interplay
ERSCHIENEN FÜR	Sega Mega Drive
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein überdurchschnittliches Jump & Run, das es aber nicht mit den Großen des Genres aufnehmen kann. Für Fans.

LAST NINJA 3

Ninjas haben von vornherein gewonnen. Dieser hier ist dann aber doch schon etwas gealtert.

Wie nebenan beschrieben war auch *Last Ninja 3* ein technisches Meisterwerk seiner Zeit. Was die Entwickler hier grafisch auf die Beine stellten, war für damalige Verhältnisse konkurrenzlos. Heute in etwa vergleichbar mit *Crysis* für den PC, nur noch besser. Dummerweise wiederholt der dritte Teil rein spielerisch einfach nur seine Vorgänger. Als Ninja erforscht ihr eine Festung und kämpft dabei gegen andere Artgenossen. Da war damals schon die Luft raus. *Impossible Mission* ist rein spielerisch würdevoller gealtert.

VIRTUAL CONSOLE

LAST NINJA 3

GENRE	Action Adventure
HERSTELLER	System 3
ERSCHIENEN FÜR	C64
JAHR	1991
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Damals vor allem in technischer Hinsicht ein Meisterwerk. Spielerisch ist *Last Ninja* aber nicht allzu würdevoll gealtert.

DER REST VOM FEST

Der letzte Monat war nicht allzu ergiebig. Wenn wir schon Titel wie *Boogerman*, die sonst in diesem Kasten landen, mit in unsere „Official Selection" (wir sind hier trotzdem nicht in Cannes) aufnehmen, ist das kein gutes Zeichen. Schade, denn eigentlich sind Titel wie die beiden Shooter *Forgotten Realms* (Mega Drive, 1990, 800 Wii-Punkte) und *Metal Slug 2* (Neo Geo, 1998, 800 Wii-Punkte) absolute Spitzenkandidaten. Dummerweise erscheinen sie in der VC ohne 60 Hz-Modus, was gerade in diesem Genre absolut wichtig wäre. Außerdem sind beide Games bereits seit langer Zeit in günstigen Sammlerpaketen enthalten, auf denen sie sich auch noch besser spielen lassen (*Forgotten Realms* auf der *Capcom Classics Collection* für PS2 und *Metal Slug* auf der *Metal Slug Anthology* für Wii). Über den zeitlosen Klassiker *Space Invaders* (SNES, 1994, 800 Wii-Punkte) müssen wir wohl kein Wort mehr verlieren. Aber dafür 8 Euro zu verlangen, ist ganz schön dreist. Denn auch hier gilt wieder: Da gibt es inzwischen weitaus attraktivere Sammlungen, auf denen das Spiel mitsamt weiteren Versionen und Klassikern zu haben ist.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die Liebe zu Videospielen macht uns alle zu Gleichgesinnten. Genau das wollen wir in der Retro-Ecke feiern. Hier geht es mal nicht um Spielspaß-Wertungen, sondern um Erinnerungen und Zocker-Anekdoten. Deswegen gibt es im Forum auf www.n-zone.de Monat für Monat massig Diskussionen rund ums Thema Retro-Games.

Diesen Monat geht es aufgrund Christians melancholischer Erinnerungen an Weihnachten vor 20 Jahren (siehe Kolumne) um Spiele und Spielemomente, die hängen geblieben sind. Ihr habt dazu bereits in zwei Threads fleißig gepostet, die wir nach den schönsten Antworten abgesucht haben:

xCharonx: In *Phantasy Star IV* von Zio mit der Black Energy Wave beschossen werden und Alys mit allen Anstrengungen doch nicht retten können. Wenn dich ein Spiel so sehr ergreift, dass es dir die Tränen in die Augen treibt, weißt du, dass es für dich mehr als nur Zeitvertreib ist!

PlagueOne: Meine ersten Minuten Nintendo64 und *Mario64*. Mir fehlte da ein Kabel, weshalb es eigentlich mehr Krizzelbild war als alles andere. Aber wenn man genau hingeguckt hat, konnte man ein paar Schemen erkennen. Und allein der Versuch, zu erkennen, was grad abgeht, war irgendwie sehr spaßig. Plus meine Reaktion, als ich es dann endlich mit einem richtigen RGB-Kabel spielen konnte. „Rofl, das sieht ja alles ganz anders aus, als ich es erwartet hab."

link2007: Ich habe mal von Bekannten eine Dreamcast mit *Shenmue 1* und *2* geschenkt bekommen. Das schönste Spiel, das ich je gesehen hatte! Eines Tages zogen wir nach Düsseldorf um. Als ich nach dem Umzug *Shenmue* zocken wollte, war es nicht mehr da. Ich hätte direkt losheulen können. Mein Bruder hatte die Dreamcast ver- und mit dem Geld stattdessen einen GameCube gekauft. Ich könnte ihn heute noch zerfetzen. Aber der Gamecube war auch gut.

BOT7: (zählt einige Spielmomente auf) aber DAS Ereignis schlechthin, was mich damals zu den Computern gebracht hat, war *Battle Isle* und *Barbarian 2* auf dem Amiga 500.

flamedragons: Einer meiner schönsten Momente war ganz klar, als ich das Zora-Reich in *Ocarina of Time* betrat. Ein magischer Moment, der die Wut auf Ganondorf (ich war 12 Jahre alt) ins Unermessliche steigen ließ.

Samsonita: Meine schönste Erinnerung, die ich wohl nie vergessen werde: Bei *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* zum ersten Mal die Hylianische Steppe zu betreten. Ist ja an sich eigentlich kein großes Ereignis, aber zu sehen, was man alles erkunden kann und die Vorfreude, alle Geheimnisse zu lüften, war das Größte für mich.

ElectricSolider: Als ich bei *Zelda: Ocarina of Time* in der Zitadelle der Zeit das Master-Schwert zog. Yeah, einfach der Hammer!

Crazy-Zeldafan: Mein bester Spielemoment: Als ich 2004 den Cube bekommen hab. War mein Geburtstag im Urlaub auf Wangerooge. Ich wusste zwar, dass ich den Cube kriege, aber meine Eltern hatten gesagt, ich würde ihn erst kriegen, wenn wir wieder zu Hause sind. Und dann, ich steh morgens ganz normal auf, geh ins Wohnzimmer und da steht doch ein Paket. Pack schnell aus, schließ das Teil an die Flimmerkiste an und zock erst mal ne Runde *Mario Kart: Double Dash*!!!. War mein erstes Konsolenspiel überhaupt, und ich war dementsprechend baff. Diesen Moment werde ich nie vergessen.

Trickmaster: Komme ich auch mit nem PC-Spiel durch? Meine schönsten Momente sind nämlich bei *Freelancer*, wenn ich mal wieder durch eines der Sonnensysteme fliege. Man ist von dieser Zukunftsvision absolut fasziniert. Die Musik, die Atmosphäre. Die Grafik ist zwar etwas veraltet, aber das Game fängt immer noch alles Positive des Sci-Fi-Genres ein. Nach diesem Spiel hat man irgendwie Lust, in der Zukunft zu leben.

Otaku94-er: Erster Aufschlag mit *Wii Sports Tennis*.

crazy-king: Ich glaube, diesen Moment habe ich vergessen...

BETA

JÄGER UND SAMMLER

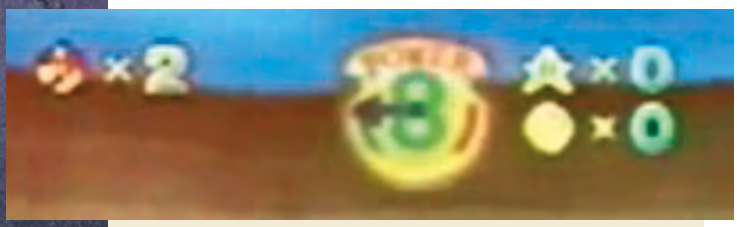
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Nintendo

SUPER MARIO 64

Wir gehen mit euch auf Alpha- und Beta-Pirsch. Den Anfang macht Marios 64-Bit-Bombe!

ZEIT FÜR WAS NEUES!

Wir alle sind große Fans von *Super Mario 64, Mario Kart 64, Banjo-Kazooie, Conker's Bad Fur Day, Zelda: Ocarina of Time, Paper Mario 64* und so weiter. In der Form, wie diese Spiele seinerzeit in die Läden kamen, lieben wir sie regelrecht. Aber viel spannender ist für uns heute die Frage, wie all diese Titel früher ausgesehen haben, bevor sie veröffentlicht wurden. Deshalb widmen wir uns in dieser Spezial-Ausgabe von „Jäger und Sammler" den Alpha- und Beta-Versionen: Welche Levels waren ursprünglich geplant, wurden aber nie umgesetzt? Wie hat die Energie-Anzeige früher ausgesehen und wie hat sie sich in der finalen Version geändert? Wo war ehemals ein Gegner platziert und warum fehlt er im fertigen Spiel? Zugegeben, diese Fragen wirken ziemlich „hardcore", aber genau das ist unsere Intention: Wir brauchen euch nicht zum 891. Mal erzählen, dass *Super Mario 64* 15 Kurse hat und dass man 120 Powersterne sammeln kann. Das wisst ihr mittlerweile selbst. Diese Doppelseite ist für Fans mit Herz gemacht – und mit ebensolchem Elan gehen wir auch beim Schreiben dieser Zeilen zu Werke. Viel Spaß und freie Bahn für Warios Sinnlos-Wissen!



ENERGIE Die früheren Kraftleisten bestanden bereits aus acht Einzelteilen.

Die Arbeit am sogenannten „Project Reality", zu dem auch *Super Mario 64* gehörte, wurde schon in der Super-Nintendo-Ära aufgenommen. Das deutsche Club-Nintendo-Magazin berichtete beispielsweise Mitte der Neunziger von einer Wunderwelt, durch die man sich frei bewegen könne. Zur Veranschaulichung wurde das Bild eines Marktplatzes abgedruckt, auf dem Mario, Prinzessin Peach und Link im dreidimensionalen Raum herumstanden – diese Vision war damals ein krasser Gegensatz zu den meisten übrigen Spielen, wo man sich lediglich von links nach rechts bewegen konnte. Vermutlich hat Nintendo also schon relativ früh einen Prototyp für ein 3D-Mario-Spiel entwickelt, der auf der Super-FX-Chip-Technologie basierte. Als dann die finalen Daten der N64-Hardware feststanden, wurde das Projekt offenbar auf die neue Konsole portiert. Heute gibt es nicht zuletzt deshalb so viele Alpha- und Beta-Screenshots aus *Super Mario 64*, weil Nintendo 1995 auf der Shoshinkai-Messe, der späteren „Spaceworld", eine spielbare Version des Spiels vorführte. Diese durfte sogar abfotografiert und abgefilmt werden – Sicherheits-Barrieren und Embargos wurden damals relativ locker gehandhabt. Doch wie sah diese Version eigentlich aus? Damals wirkte die Oberwelt noch nicht so eng

KURIOS Auf dem PAL-Packshot von Super Mario 64 sind noch die alten Bildschirmanzeigen zu sehen.

FLACH Der Powerstern war früher als flaches 2D-Sprite gezeichnet, das wirkte regelrecht billig.

miteinander verbunden; das Schloss war vielmehr nur grob skizziert. Die Levels mit den Arbeitstiteln „Whomp Mountain“ (statt „Wummps Wuchtwall“) und Water Land (statt „Atlantis Aquaria“) fallen aus heutiger Sicht mit überaus seltsamen Bodentexturen negativ auf. Gut, dass beispielsweise der lila-türkisfarbene Untergrund mit eirunden Formen, den wir in einem frühen Video entdeckten, der Vergangenheit angehört! Die Bildschirm-Anzeigen für die gesammelten Powersterne und Münzen sowie die übrig gebliebenen Leben sah damals ebenfalls noch anders aus (siehe Vergleich). Interessant ist vor diesem Hintergrund, dass auf der Rückseite der europäischen *Super Mario 64*-Verpackung noch die alten Anzeigen zu sehen sind. Da hat wohl jemand bei der Bildauswahl geschlampt!

Wer übrigens die Muße hat, *Super Mario 64* erneut anzupacken und sich aufs Schlossdach katapultieren zu lassen, sollte unbedingt ein bisschen Zeit investieren und dort herumlaufen. Euch fallen dann sicher die zahlreichen Bugs auf: Die Schloss-Säulen weisen keinen „Widerstand“ auf, man kann also im Steingemäuer (!) frei herumlaufen. Auch die Dachspitze ist im Programmier-Code nicht als Kletter-Element markiert – wie bei einer Stange daran hochzuklettern ist also nicht möglich. Und die Animation Yoshis, wie er den Wasserfall hinabspringt, wirkt ebenso unbeholfen wie deplatziert. Hinzu kommt die überflüssige 1-up-Zugabe: Warum belohnt man einen Spieler, der *Super Mario 64* soeben durchgespielt hat, mit 100 Leben? Wir vermuten: Der Schluss des Spiels wurde in einer Hauruck-Aktion fertiggestellt, weil das Spiel im Entwicklungs-Zeitplan längst überfällig war. Hätten wir etwa mit Yoshi herumreiten können, wenn Miyamoto seine Ideen voll hätte ausschöpfen können? Nie war Rätselraten spannender!

WO IST DAS? Der Hintergrund-Bau im Kurs „Bibberberg Bob“ ist im fertigen Spiel überhaupt nicht mehr zu finden.

BLARGG Dieser Gegner trat schon in Super Mario World auf. Im finalen Super Mario 64 fehlt er.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. Dem NES-Spiel *Star Tropics* lag ein Zettel bei, den man in ein echtes Glas Wasser tauchen musste, um einen Geheimcode herauszubekommen. Er lautet 747.
2. In der amerikanischen Virtual-Console-Veröffentlichung des Spiels ist der Brief Bestandteil der Spielanleitung. Den Code bekommt ihr heraus, indem ihr auf der Unterseite der Anleitung ein virtuelles Glas Wasser anklickt.
3. Der Übersetzer von Spielen wie *Secret of Mana* oder *Zelda: Link's Awakening* heißt laut Abspann Claude M. Moyse. Sein richtiger Vorname ist Claudio Massimo.
4. In *F-Zero GX* auf dem GameCube ist ein Schreibfehler enthalten: Statt „Zurück“ steht in einem der Menüs „Zuück“.
5. Auch *Super Mario 64* ist nicht vor Fehlern gefeit. In der US-Version des N64-Spiels sagt Yoshi auf dem Schlossdach: „It that really you?“. Korrekt wäre „Is that really you?“.
6. Die Hexe Gruntilda aus *Banjo-Kazooie* putzt ihre Zähne mit Fledermaushaut.
7. Auf dem Titelblatt von „Hexen Spezial“ verprügelt sie kleine Kinder.
8. Ihr erster Freund hieß Kain Spaß. All diese Hinweise sind im gesamten Spiel verstreut und gehören zum finalen Quiz-Showdown.
9. Das Nintendo 64 sollte ursprünglich „Ultra 64“ heißen, in Anlehnung an Nintendos Siebziger-Jahre-Spielzeuge Ultra Hand und Ultra Scope.
10. Japanische Nintendo-Angestellte oder sonstige Privilegierte dürfen im Mii-Kanal goldene Hosen tragen.

10 UNVERGESSENE ZELDA-MOMENTE

TEXT
Christoph Kraus,
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE , Archiv

Was war genial? Was fanden wir zum I<0t%€Π?

TOP 5

Die Jingle-Faszination in The Legend of Zelda (NES) — 5

Christoph: Blingelingingling-blingelingling-blingelingling-ta-da-da-daaaaaaaaa! Das Geräusch, wenn in einem dunklen Kerker eine Schatzkiste geöffnet wird, ist immer noch unzertrennlich mit der *Zelda*-Serie verbunden. Wir lieben den Jingle und wir lieben all die Momente, die wir schon in Hyrule verbrachten. Deshalb geht der fünfte Rang an die genialen Geräusche, die seit *The Legend of Zelda* (NES) in der Serie erklingen. Stellvertretend dafür haben wir die berühmte Schatzkiste-öffne-dich-Musik auserkoren, die jedes Mal aufs Neue einen Überraschungsmoment bereithält. Man verzeihe an dieser Stelle das kläglich-miese „Fan-Artwork", das der hierfür zuständige Redakteur in seiner Mittagspause erstellt hat (siehe Bild). Habt ihr übrigens gewusst, dass es in Tokio sogar eine eigene Big Band gibt, die einzig und allein Musik aus Nintendo-Spielen aufführt? Der Soundtrack ist allerdings selbst in Japan äußerst rar und nur zu hohen Sammlerpreisen erhältlich.

Der Wolf-Wahnsinn in Twilight Princess (GC) — 4

Sebastian: Schon bei *Ocarina of Time* haben die Melodien der Okarina Millionen von Spielern verzaubert. Aber mit dem Wolfsgeheul aus *Twilight Princess* inszenierte Nintendo Links musikalische Ader noch viel eindrucksvoller: Link wiegt sich in Gestalt eines Wolfes auf einem Felsen und jault dem Mond und dem klaren Sternenhimmel entgegen. Ein mysteriöser weißer Wolf stimmt die Melodien an, die aus Links haariger Schnauze ertönen werden. Und während sich der Wolf in einen gigantischen Ritter verwandelt und in eine schneeweiße Landschaft eintaucht, geht jedem Zelda-Fan das Herz auf. Da Link nicht nur mit dem Wolf tanzt, sondern auch im Rudel heult, jault sich Wolfslink dank stimmungsvoller Mondsuchtarien vor auf Platz 4.

Die Sprung- Eleganz in Ocarina of Time (N64) — 3

Christoph: In *Ocarina of Time* befreie ich König Zora aus seinem ganz persönlichen Kühlschrank, laufe dann weiter nach links und treffe dort einen Zora, der mir anbietet, gegen einen geringen Obolus nach Rubinen zu tauchen. Natürlich willige ich sofort ein. Der dann folgende Klippensprung wird mir noch lange Zeit im Gedächtnis haften, denn das Gefühl, von ganz oben nach ganz unten zu hüpfen, ist schlichtweg genial umgesetzt. Auch das flaue Gefühl in der Magengegend, das jeder vom Acht-Meter-Brett kennt, stellt sich während des Sprungs in der Zora-Behausung sofort ein. In solchen Augenblicken merkt man sehr deutlich, wie Shigeru Miyamoto sein Privatleben hin und wieder ins Spiel verpackt. Vielleicht sollte der *Mario*-Erfinder zu Hause öfter wieder was Richtiges spielen …

Die Pilz-Panne aus Link's Awakening (GB) — 2

Sebastian: Bereits früh in Links prächtigem ersten Game-Boy-Abenteuer trefft ihr auf die hilfsbereiten Eilandbewohner Marin und Tarin. Dummerweise könnt ihr den angepeilten Wurmpalast nicht erreichen, weil ein launischer Waschbär euch im Zauberwald den Weg versperrt. Um den Widerling loszuwerden, besorgt ihr euch eine Schlummermorchel und lasst euch von der ansässigen Hexe ein flottes Zauberpulver aushändigen – mit dem man allerlei lustiges Zeug anstellen kann. Zum Beispiel den Waschbär bestäuben, der ein paar Mal wild durch die Gegend rotiert und sich dann als Tarin entpuppt! Muss wohl im Wald eingenickt sein … Einer meiner liebsten Kindheitsmomente und damit Platz 2 der schönsten Momente im *Zelda*-Universum! Ach so: Der Typ hat übrigens vorher einen Giftpilz (im Original: Toadstool) gefuttert. Deswegen hat er sich verwandelt. Lustig!

Die Master-Schwert-Genialität in The Wind Waker (GC) — 1

Sebastian: König Artus beweist damit seine Königswürde und der Held von *Secret of Mana* bringt Unheil über ein ganzes Land. Doch niemand zieht ein Schwert so lässig aus einem Stein wie Link! Der bekannteste Moment, geradezu das Herz der *Zelda*-Reihe ist die Szene, in der der Knabe im grünen Wams würdevoll ein riesiges Schwert aus dem Boden hievt. Daher Vorhang auf für den schönsten *Zelda*-Moment: Link betritt Schloss Hyrule, die Zeit steht still, der Jüngling ist umgeben von einer riesigen schwarz-weißen Halle. Mit ganzer Kraft schiebt Link das Triforce auf dem Boden zusammen und der Weg in den Keller des Gewölbes öffnet sich. Der legendäre Krieger sieht das Schwert in einem Lichtstrahl blitzen, und während er es aus dem Stein zieht, flutet gleißendes Sonnenlicht das Schloss – die Farbe kehrt zurück und Link richtet das Master-Schwert triumphierend gen Himmel. Platz 1 für *The Wind Waker* und Dank an Nintendo für unvergessliche Momente!

FLOP 5

KEIN WUNDERGERÄT
Gameplay-Schnitzer wegzaubern kann auch die Ocarina of Time nicht. Selbst das erste N64-*Zelda* hat ein paar Mängel.

5 Die Epona-Trägheit in Ocarina of Time (N64)

Christoph: Pferde toleriere ich nur, solange sie nicht in Form von Wii-Reitsimulationen und DS-Gaul-Praxen auf meinem Schreibtisch landen. Dann nämlich hört der Spaß auf. Aber bei *Ocarina of Time* habe ich ein anderes Problem: Epona mag eine treue und zuverlässige Begleiterin gewesen sein, aber in manchen Augenblicken war sie so träge wie ein Gabelstapler, der gerade in „Wetten, dass ..?" ein Bierglas balanciert. Kurzum: Die Steuerung ließ an bestimmten Stellen arg zu wünschen übrig. Erinnert ihr euch zum Beispiel an diesen schmalen Steg, der zur Gerudo-Festung führt? Dort ist eine Felsen-Ansammlung zu finden, über die Epona – NATÜRLICH! – nicht springen kann. Und dann noch der Steg selbst! Zu allem Überfluss hat auch das Springen manchmal nicht gut funktioniert, da man viel zu früh die Karotte füttern musste. Aber diese Momente häuften sich glücklicherweise nicht allzu oft, deshalb ist die Epona-Trägheit auf dieser Top-5-Rangliste auch „nur" auf dem letzten Platz gelandet.

4 Die Wasserstiefel-Misere in Ocarina of Time (N64)

Christoph: Eigentlich war der Wassertempel aus *Ocarina of Time* eine feine Sache – er war gut konstruiert, bot knifflige Rätsel und der Bosskampf gegen Morpha war zwar umso leichter, dafür genial inszeniert. So was mögen wir prinzipiell sehr gern. Allerdings ging der Einsatz der Eisenstiefel aus keine Kuhhaut: Umständlicher geht's einfach nicht! Denn um die Metalltreter einzusetzen, müsst ihr zunächst die Start-Taste drücken, sie dann aus dem Menü anwählen, die Start-Taste erneut drücken. Dann sinkt Link auf den Boden des Tempels herab. Um die Koloss-Schuhe dann wieder anzuziehen, müsst ihr nochmal – dreimal dürft ihr raten – die Starttaste drücken, sie abwählen und nochmal Start drücken. Dass es wesentlich intuitiver geht, zeigte ein knappes Jahrzehnt später *Twilight Princess*. Da waren die Eisenstiefel als normale Items aufgelistet, sodass man sie bequem ins Schnellwahlmenü via Digikreuz legen konnte.

3 Die Schiffs-Langeweile in The Wind Waker (GC)

Sebastian: Im letzten Teil von *The Wind Waker* fahrt ihr einfach so ins Blaue hinein – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Acht Triforce-Teile wollen von euch geborgen werden. Das bedeutet: Ihr sucht das gewaltige Meer mal eben ewig und drei Tage ab, bis ihr alle benötigten Stücke geborgen habt. Schatzkarte finden, zu Tingle tingeln und dort die Position der begehrten Schatztruhe einzeichnen lassen. Ach ja: Dann dauert es auch noch 'ne ganze Zeit, bis man dort hingeschippert ist und nach vielen Fehlversuchen endlich die vermoderte Schatzkiste aus den Untiefen des Ozeans herausgefischt hat. Klingt nach Spielzeitverlängerung, nervt, und war nur mit Komplettlösung zu ertragen. Wir meinen: Pfui, nie wieder Schatzsuche! Daher ein verdienter Platz 3 für das unter dem Meer versteckte Triforce.

2 Das Zeit-Syndrom in Majora's Mask (N64)

Christoph: „Nein? – Doch! – Oooh!" Das Zitat stammt eigentlich aus einem alten Louis-de-Funès-Film, aber für *Majora's Mask* gilt es ebenfalls. Denn genau solche Laute hat der Spieler von sich gegeben, wenn er einen Tempel fast geschafft hatte, dem Boss schon gegenüber stand – und dann die Zeit vorüber war. Zwar wurde ein Teil der gesammelten Items gespeichert, aber ein Großteil der Aufgaben musste komplett von vorn absolviert werden. Das heißt: Den ganzen Mist nochmal machen – WTF?! Bei mir war spätestens an dieser Stelle die Motivation gleich null. Ich bin normalerweise jemand, der knackige Stellen gern ein zweites Mal probiert … und ein drittes Mal … und ein viertes Mal … aber bei *Majora's Mask* hatte ich die Geduld vollends verloren, denn an so einem Tempel sitzt man gut und gerne zwei bis drei Stunden. Das Spiel kann Nintendo gern behalten.

1 Tingle! (N64, DS, GC, …)

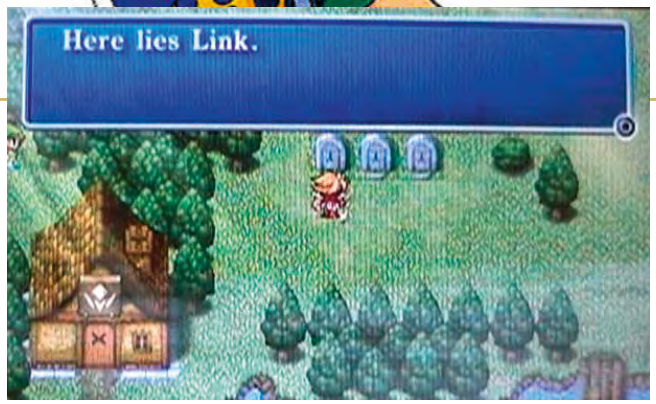
Christoph: Ein Gnom, der meint, er sei lustig? Nein, wir sprechen hier nicht vom unsäglichen Kabel-1-Telefon-Piefke Hugo, sondern von Tingle, dem siebtklassigen Sternchen der *Zelda*-Serie. Seit vielen, vielen Jahren begleitet uns Tingle mittlerweile schon durchs Leben, diente uns in *The Wind Waker* als Tutor für die Game-Boy-Advance-Connectivity und nervte uns bei *Majora's Mask* schon ziemlich am Anfang des Spiels. Sogar zu einem eigenen Spiel hat er es gebracht: *Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland*. Und *Tingle's Balloon Fight* ist ein weiteres DS-Modul mit dem unlustigen Kobold, das einst im japanischen Club Nintendo verfügbar war (und sogar heute richtig wertvoll ist!). Aber braucht das jemand? Nein. Will das jemand? Nein. Haben wir Lust auf Tingle? Nö. Komm, geh spielen – mit Waluigi und Toadette!

PIXEL-STARS HAUTNAH: LINK

Ohrring, Tempel, Zelda retten: So lieben wir dich, Link! Hier präsentieren wir euch die schrägsten Fakten zum Zelda-Star.

LINK IST NICHT TOT, ER SCHLÄFT NUR

Einen echten Insider-Witz hat Squaresoft in *Final Fantasy I* eingebaut, sozusagen als Geste des Neids, da die *Zelda*-Serie so unglaublich beliebt war und sich damals kein Schwein für *Final Fantasy* interessierte: Sieht man sich im Dorf Elvenheim um, stößt man zunächst auf Bewohner, die frappierend an unseren Link erinnern. Geht man noch ein Stückchen weiter, findet man hinter einigen Häusern eine Reihe kleiner Grabsteine. Auf einem ist tatsächlich der Satz „Here lies Link." zu lesen. Aber wir Fans wissen: Legenden können nicht sterben. Und Link ist definitiv eine Legende. Basta! Der Dank gilt unserem Leser Kim Nguyen für den Screenshot.



MARIO UND LINK GEHEN FLÖTEN

Programmierer sind faule Säcke, das muss man ganz klar sagen. Lässt sich einfach nicht bestreiten. Die Entwickler von *Super Mario Bros. 3* waren aber offensichtlich besonders arbeitsscheu: Als sie die Zauberflöte, die euch in spätere Levels teleportiert, ins Spiel integrierten, bedienten sie sich einfach aus dem bestehenden Nintendo-Grafik-Archiv. Schwupps, ein Klick in die Programmcode-Datenbank von *The Legend of Zelda* genügte und schon war die Flöte auch in *Super Mario Bros. 3* eingebaut. Auch die Melodie, die darauf gespielt wird, ist in beiden Spielen dieselbe. Das behauptet jedenfalls unser Leser Michael Gottschling – und der muss es wissen. Ach so, einen Grafikvergleich haben wir auch noch für euch … Passt, oder?

LAIEN Die Schauspieler in den Zwischensequenzen von Zelda's Adventure spielten fast so schlecht wie die aus Marienhof.

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

ZELDA AUF ABWEGEN

Das Spiel heißt *Die Fratze des Bösen*, aber der geeignetere Untertitel wäre eigentlich *Der Mantel des Schweigens*. Die Rede ist hier vom ersten *Zelda*-Spiel für die Philips-Multimedia-Konsole CD-i. Die sperrige Hardware mit den miesen Controllern, die man zu allem Überfluss auch noch HINTEN am Gerät einstecken musste, geriet völlig zu Recht zum Mega-Flop. Übrig blieben drei grottenschlechte *Zelda*-Spiele, die Philips dank eines Deals mit Nintendo für das System herausbrachte. Gerade die deutschen Fassungen sind aufgrund winziger Auflage jedoch begehrte Sammlerstücke. Genau wie *Zelda: der Zauberstab von Gamelon*, das am 10. Oktober 1993 in den USA erschien, wurde auch *Link: Die Fratze des Bösen* von der englischen Firma Animation Magic entwickelt. Die Qualität ist gleichermaßen unterirdisch, sodass selbst den tolerantesten *Zelda*-Fans nicht klar ist, wie es diese Spiele auf den Markt geschafft haben – noch dazu beide gleichzeitig. Wer übrigens inhaltliche Verbindungen zu den regulären Serienteilen sucht, wird ebenfalls nicht fündig, denn die Story hat keinerlei Bezug zu Nintendos Episoden. Zu guter Letzt erschien am 05. Juni 1994 auch noch ein drittes Spiel namens *Zelda's Adventure*. Es stammt vom Entwickler Viridis, die die CD-i-Hardware schon wesentlich besser im Griff hatten als Animation Magic. Überraschung: Es wurde wie *Zelda II* aus der Vogelperspektive gespielt und enthält schlechte Videos mit echten Schauspielern. Das Spiel ist zwar immer noch mies, aber das mit Abstand beste *Zelda*-Spiel für das CD-i.

LINK GIBT SEXUALKUNDE

In *The Legend of Zelda: Link's Awakening* für den Game Boy tauchen immer wieder diese seltsamen Wesen auf, die euch einen elektrischen Schlag verpassen, wenn ihr sie attackiert. Habt ihr schon einmal versucht, diese mit Zauberpulver zu bestäuben und dann mit ihnen zu reden? Wie aus heiterem Himmel plaudern die quirligen Kerlchen lustige Sprüche aus der Hippie-Zeit aus. Beispiel gefällig? „Nie ohne Kondom!" – Auch wenn Sexualerziehung sehr wichtig ist: So etwas würde es heute vermutlich nie mehr in einem Nintendo-Spiel geben. Der Spruch von einst wurde übrigens im 1998 veröffentlichten Game-Boy-Color-Remake *Link's Awaking DX* entfernt. Genauso fehlt darin der Bittruf einer Meerjungfrau, die ihren Bikini verloren hat. Auf dem Game Boy Color sucht sie nur noch ihre Perlenkette. Langweilig! Und „Lass das, du Strolch!" war ebenfalls nur 1993 zu lesen – das sagte die Nixe zu Link, wenn er versuchte, ihren Busen beim Tauchen anzustarren.

00C00 – OOCOO – TANTE?

Dieser Fakt ist nun wirklich total nerdig: Schaut euch bitte zunächst diesen Pixel-Link an, den wir hier abbilden. Okay? Gut. Nun werft bitte einen Blick auf Links grünes Gewand. Okay? Auch gut. Nun müsst ihr wissen, dass seinerzeit in der NES-Ära jeder Farbton anhand einer RGB-Farbskala berechnet wurde. Braun hat beispielsweise einen Wert von CC6600, wie wir für euch recherchiert haben. Und das Grün, das Link an seinem Körper trägt, hat den Farbwert 00CC00. So weit total unspektakulär, ne? Aber jetzt kommt's: In *Twilight Princess* gab es dieses seltsame Huhn, das euch wieder an den Anfang des Tempels zurückbrachte. In der deutschen Version hieß das Vieh, wie wir alle wissen„ „Tante" – und in der englischen? „Ooccoo", abgeleitet von „00CC00"!

CAPTAIN (LI)N(K): DER GAME MASTER

Captain N: Der Game Master war eine ganz fürchterliche Zeichentrickserie, die ursprünglich als Comic im US-Magazin *Nintendo Power* geplant war. In den Hauptrollen: Simon Belmont aus *Castlevania*, Pit aus *Kid Icarus* und Mega Man aus … hmm, lassen wir das. Auch prominente Gäste traten hin und wieder auf dem Bildschirm in Erscheinung, beispielsweise Donkey Kong, Prinzessin Zelda oder Link. Unser Freund Christian Gottschalk der Nintendo-Entertainment-System-Fanpage NES Center weiß übrigens noch mehr: „Ach ja, und ich als alter *Captain N*-Fan muss natürlich auf jeden Fall noch darauf hinweisen, dass es sich in einigen Folgen um Link und Hyrule drehte. Beispielsweise gab es eine Triforce-Folge sowie eine Zaubertrank-Folge, in der Ganon wiederbelebt werden sollte, und noch weitere Referenzen. Übrigens existierte auch eine komplette Zeichentrick-Serie nur zu *Legend of Zelda*, doch die ist weitaus unbekannter als *Captain N*. Beide Serien sind übrigens auf DVD erhältlich." – Danke, Christian! Dafür können wir euch noch mitteilen, dass *Captain N* im Oktober 1991 nach 34 Folgen eingestellt wurde. Doch zum Schluss hatte die Serie ohnehin stark an Kult verloren. Die Story war mittlerweile arg dünn geworden, außerdem hatten die Produzenten massiv die Animationsqualität heruntergeschraubt. Habt ihr außerdem gewusst, dass Mega Man in der Serie einen grünen statt einen blauen Raumanzug trug? Nein? Jetzt schon. Interessant auch: *Captain N* lief zuletzt 1991 bei RTL (damals noch „RTLplus"), *The Legend of Zelda* 2001 bei Premiere.

SERIENKULT Links seht ihr Link als Gast-Star in Captain N, unten Ganon in der Zelda-Trickserie.

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Wohnen im XXL-Format: So holt ihr das Maximum aus eurem Städtchen heraus!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

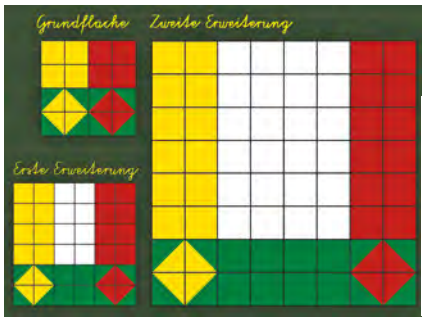
SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM SCHÖNEN HAUS

Mit diesen Tricks räumt ihr bei der Akademie des schönen Hauses mächtig ab!

„Akademie des schönen Hauses?" Hab ich nie gehört!
Keine Sorge, wir klären euch auf: Die Akademie des schönen Hauses bewertet euer Haus nach diversen Kriterien – heraus kommt ein Punktestand, der euch anschließend regelmäßig per Post mitgeteilt wird. Es wird beispielsweise berücksichtigt, wo ein bestimmtes Möbelstück platziert ist, ob ihr es an der richtigen Seite greifen könnt und welches übrige Mobiliar sich in der Umgebung befindet. Kurz zusammengefasst: Die Harmonie muss stimmen. Wer *Animal Crossing: Let's go tot he City* ein paar Stunden gespielt hat, der stößt zwangsläufig irgendwann auf einen Bewohner, der ihn auf die Akademie hinweist. Kann man gar nicht verpassen.

Wie richte ich mein Haus so ein, dass ich möglichst viele Punkte bekomme?
Hier greifen die Gesetze des asiatischen Feng-Shui, der Kunst des stilvollen Wohnens: Gelbe Gegenstände gehören an die westliche Wand, rote Accessoires an die östliche und grüne werden im Süden verstaut. Das mag sich hier kompliziert anhören, aber wir haben das Schema für euch anhand der ersten drei Stockwerkstypen veranschaulicht. Kennern von *Animal Crossing: Wild World* wird all das möglicherweise bekannt vorkommen, denn schon der DS-Vorgänger und die GameCube-Version boten die Bewertungskriterien der Akademie.

Welches Item gehört eigentlich welcher Farbe an?
Gute Frage – wir wissen es selbst nicht. Aber im Ernst: Die Farbenzugehörigkeit kann man nicht konkret auflisten. Verlasst euch daher am besten auf eure Intuition: Blumenstöcke gehören in der Regel der grünen Farbgruppe an, ein roter Stuhl ist nun mal rot, und so weiter. Probieren geht über Studieren, das Herumexperimentieren lohnt sich! Achtet nur darauf, dass alle Gegenstände korrekt platziert sind. Ein Bett, das zwar hübsch aussieht, aber in das ihr euch nicht hineinlegen könnt, weil es hinter einem Schrank steht, bringt exakt null. Analog dazu sind seltene Gegenstände immer fette Punktebringer. Auch Möbelserien sind wichtig: Ein Set, bestehend aus Tisch, Stuhl, Bett und Nachttisch, wird zum Beispiel eher belohnt als wenn ihr alles planlos zusammenwürfelt, was gar nicht zusammenpasst.



SKIZZE Nach diesem Prinzip richtet ihr eure Stube am besten ein. Der Ansatz folgt dem asiatischen Feng-Shui-Schema.

N-ZONE VERNETZT EUCH!

Ihr wollt online zocken, habt aber noch keine Freunde registriert? Keine Sorge, wir führen euch zusammen! Vier Leser haben uns ihre Freundescodes mitgeteilt und freuen sich auf Zuschriften unter der angegebenen Mail-Adresse.

Name	Mail-Adresse	Freundescode	Früchte	Stadt
Till	till.haesemeyer@htp-tel.de	2578-6896-0507	Alle	Kamiki
Max	rmaxim95@yahoo.de	4640-2813-3222	Alle	UchihaC
Andre	Ryushin@live.de	1719-7025-2724	Birne, Pfirsich	Nin-Dorf
Speedy	marius.geib@googlemail.de	3609-4794-5066	Alle	Waldberg

RAUS AUS DEN SCHULDEN

Wir lotsen euch raus aus der Schuldenfalle. Hier könnt ihr eintragen, welche Erweiterungen ihr schon freigeschaltet habt.

Für die erste Hauserweiterung	**19.800 Sternis abbezahlen**	❍
Für die zweite Hauserweiterung	**120.000 Sternis abbezahlen**	❍
Für das Obergeschoss	**298.000 Sternis abbezahlen**	❍
Für das Untergeschoss	**368.000 Sternis abbezahlen**	❍
Für die Fahne auf dem Hausdach	**598.000 Sternis abbezahlen**	❍

N-ZONE meint: An dieser Stelle spricht der Schwabe aus uns. Es mag ja noch vertretbar sein, 368.000 Sternis mühsam abzubezahlen, um eurem Eigenheim weitere Stockwerke hinzuzufügen. Aber dass man 598.000 Sternis berappen soll, nur um ein Fähnchen (!) auf seinem Hausdach zu haben, muss dann wirklich nicht sein. Aber vermutlich will man's dann doch irgendwann schaffen. So sind wir Fans eben.

DER FEIERTAGS-KALENDER

Dieser N-ZONE liegt ein *Animal Crossing*-Riesenkalender mit allen Feiertagen 2009 bei. Doch wann wird eigentlich 2010 gefeiert? Und 2011? Und darüber hinaus? Die offizielle Liste verrät's!

01. Januar	Neujahr
Dritter Samstag im Januar	Angelturnier
Vierter Sonntag im Januar	Flohmarkt
14. Februar	Valentinstag
23. Februar	Karneval
Zweiter Samstag im Februar	Angelturnier
Vierter Sonntag im Februar	Flohmarkt
Dritter Samstag im März	Angelturnier
Vierter Sonntag im März	Flohmarkt
01. April	Erster April
01. bis 08. April	Kirschblütenfest
12. April	Häschentag
Zweiter Samstag im April	Angelturnier
Vierter Sonntag im April	Flohmarkt
Zweiter Sonntag im Mai	Muttertag
Dritter Samstag im Mai	Angelturnier
21. Mai	Vatertag
Vierter Sonntag im Mai	Flohmarkt
Dritter Samstag im Juni	Insektikus-Turnier
21. Juni	Mittsommer
Vierter Sonntag im Juni	Flohmarkt
Erster Samstag im Juli	Insektikus-Turnier
Vierter Sonntag im Juli	Flohmarkt
Jeden Sonntagabend im August	Feuerwerk
Dritter Samstag im August	Insektikus-Turnier
Dritter Sonntag im September	Insektikus-Turnier
Vierter Sonntag im September	Flohmarkt
04. Oktober	Herbstmond
Zweiter Samstag im Oktober	Angelturnier
Vierter Sonntag im Oktober	Flohmarkt
Dritter Samstag im November	Angelturnier
Vierter Sonntag im November	Flohmarkt
Vierter Donnerstag im November	Herbstfest
06. Dezember	Tugendtag
Dritter Samstag im Dezember	Angelturnier
21. Dezember	Mittwinter
24. Dezember	Weihnachten
31. Dezember	Silvester-Countdown

SHOPPING IM MEGA-MARKT

Wann dürft ihr eigentlich in einem „richtigen" Laden einkaufen? Wir präsentieren euch alle Erweiterungen bei Tom Nook:

Für Nook'n'Go (frühestens nach 8 Tagen)
Handelt mit mehr als 30.000 Sternis bei Nook

Für Nookway (frühestens nach weiteren 15 Tagen)
Handelt mit mehr als 80.000 Sternis bei Nook

Für Nookington's (frühestens nach weiteren 22 Tagen)
Handelt mit mehr als 150.000 Sternis bei Nook

TOM NOOKS ÖFFNUNGSZEITEN

Wann hat der geschäftstüchtige Waschbär eigentlich geöffnet? Wir haben's für euch recherchiert:

Nooks Laden	Täglich von 8 bis 22 Uhr
Nook'n'Go	Täglich von 7 bis 1 Uhr
Nookway	Täglich von 8 bis 22 Uhr
Nookington's	Täglich von 9 bis 21 Uhr

LEGO BATMAN

DS Jetzt auch unterwegs schummeln!

Letzte Ausgabe gab's die volle Ladung an Cheats für die Wii, diesmal sind die Mobil-Zocker dran, denn für die DS-Version von *Lego Batman* haben wir ebenfalls ein paar coole Codes aufgetrieben. Die abgedruckten Tastenkombinationen gebt ihr einfach im Hauptmenü ein. Achtet darauf, nicht zu langsam zu sein, denn sonst geht das kurze Intro von vorne los, bevor ihr den Cheat aktivieren könnt. Die korrekte Eingabe der Codes wird durch ein akustisches Signal bestätigt.

CHEAT	EFFEKT
X, Hoch, B, Runter, Y, Links, Start, Rechts, R, R, L, R, R, Runter, Runter, Hoch, Y, Y, Y, Start, Select	Alle Charaktere freischalten
Hoch, Runter, L, R, L, R, L, Links, Rechts, X, X, Y, Y, B, B, L, Hoch, Runter, L, R, L, R, Hoch, Hoch, Runter, Start, Select	Alle Extras freischalten
Rechts, Hoch, R, L, X, Y, Rechts, Links, B, L, R, L, Runter, Runter, Hoch, Y, Y, X, X, B, B, Hoch, Hoch, L, R, Start, Select	Alle Episoden und „Freies Spiel" freischalten
X, Y, B, B, Y, X, L, L, R, R, Hoch, Runter, Links, Rechts, Start, Select	Eine Million Steine
Hoch, Hoch, B, Runter, Runter, X, Links, Links, Y, L, R, L, R, B, Y, X, Start, Select	Drei Millionen Steine

POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2

DS Neue coole Wunderbriefcodes

Mit den folgenden Wunderbriefcodes könnt ihr ein paar neue Missionen, Pokémon und Gegenstände bei *Mystery Dungeon 2* freischalten. Als Belohnung für die Absolvierung der Missionen warten fette Extras und schöne Überraschungen auf euch. Außerdem könnt ihr euch mithilfe der Codes drei seltene Pokémon schnappen. Wenn ihr eure Pokémon schneller auf Level 100 bringen wollt, solltet ihr ebenfalls Wunderbriefcodes eingeben. Die so freigeschalteten Missionen führen euch zum Stachelberg E1 bis E8 und ihr müsst jeweils nur ein Karpador besiegen. Als Belohnung könnt ihr bei jeder dieser Missionen einen Goldsamen abstauben. Gebt den Goldsamen anschließend einem eurer Pokémon zum Essen, um es 5 Level aufsteigen zu lassen!

WUNDERBRIEFCODE	MISSION
-3K7 9+68 5JR= J&C2 C#J1 H8%9	Mystery Mission
SR7- XYNC P9+F 864= X4T= P%+R	Strandhöhle U1 (Goldkammer am Ende)
H49T +XH3 RYP7 3=9C N9&M MH@Y	Feuchtklippe U1 (Goldkammer am Ende)
TM#6 3=FC -X-& PWR= XF-Y T78K	Stachelberg E1 (Goldkammer am Ende)
Y7-S F-M- 7NKH Y6C@ %YKF JMT%	Dungeon „Erdrutschhöhle"
282% 8Q7C =8-8 M#H8 0%6P F5#F	Dungeon „Kleine Weide"
7SF@ FMJ4 69&P =NP& 0F@P &88%	Stachelberg E1
29+6 KJ&H 7J92 F&05 0S2F M=W=	Stachelberg E2
CP9& T-6Q --WN K7#N N99M YW#N	Stachelberg E3
%KF1 2RR# NR73 K=6% FJ69 F@N+	Stachelberg E4
@3@S %X## W64Y HKJ= C#M- QJ9W	Stachelberg E5
7FQR @42J T3Y@ @F2S 4@4F %MT%	Stachelberg E6
JQFT MXTF 77X7 5F++ 5##8 @&N&	Stachelberg E7
RFY& =&%K 9T-Q YOJO Y17= Z=QP	Stachelberg E8
-7=5 8@%9 1@+4 T0-0 =9%C 7=8C	Griffel
6@YW ST%H +TN& C0K7 Y7#& SQ-7	Riolu
&CTP J5@S R7%F WRW5 6X00 @R9X	Rotom

WUNDERBRIEFCODE	GEGENSTAND
W1&4 7=@F 06M7 =SJ1 438Q S-T9	Geheimteil
1HJN S092 RRMF T5&+ &M1J 98Y=	Geheimtafel

WUNDERBRIEFCODE & FUNDORT	POKÉMON
4MP= K98# CT%Y R@-- &P7% %K86 (befindet sich auf U20)	Arktos
X%8S WYY+ S-JF PFH@ @##K 5W8K (befindet sich auf E30)	Mew
FN01 HWN- 00%F 8678+ XY@ &%#3 (befindet sich auf E50)	Kyogre
#&S6 NY2& YJN= 1P57 F0MN MH7Y (befindet sich auf E10)	Groudon
HW+8 66%T 5S51 +J5Y 4-K# H@P- (befindet sich auf E50)	Rayquaza
FH0T HYNH R0QF 86N8 +SY@ &%YN (befindet sich auf E20)	Heatran
WNWY JXTK &5C1 4N3- P4NM 8K&C (befindet sich auf E30)	Giratina
Taucht im Verlauf des Spiels auf (Erkundungsteam Dunkelheit)	Cresselia
Taucht im Verlauf des Spiels auf (Erkundungsteam Dunkelheit)	Phione
Taucht im Verlauf des Spiels auf (Erkundungsteam Dunkelheit)	Manaphy

TAK – DAS GEHEIMNIS DES GLÜHENDEN KRISTALLS

Wii Nützliche Codes für das spannende Abenteuer!

Für das neuste Abenteuer des Schamanen-Lehrlings Tak konnten wir ebenfalls ein paar hilfreiche Cheats auftreiben. So könnt ihr alle Levels freischalten oder mit dem Unverwundbarkeits-Cheat eure Gegner problemlos ausschalten. Um die Passwörter einzugeben, klickt ihr im Hauptmenü einfach auf „Extras" und anschließend auf „Cheat-Codes". Eine Textmeldung bestätigt die korrekte Eingabe der Codes.

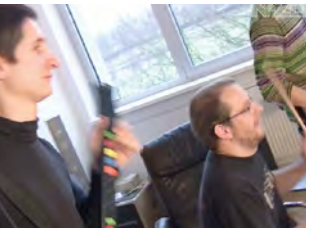
CHEAT	EFFEKT
GUDGEON	Alle Levels freigeschaltet
CURLING	Alle Minispiele freigeschaltet
SNEAKER	Alle Preise freigeschaltet
FRIVERS	Alle Konzeptgrafiken freigeschaltet
KRUNKIN	Unverwundbarkeit aktiviert
CAKEDAY	Unendliche Nova aktiviert
UNICORN	Regenbogenspur aktiviert
CODMODE	Schwache Feinde aktiviert

DVD VIDEO **ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN**

DER DSi IM PRAXISTEST

CHRONO TRIGGER

GUITAR HERO WORLD TOUR



SONIC UNLEASHED

THEMA DES MONATS
Der DSi im Praxistest
- Ausgecheckt!
- Angeknipst!
- Abgefilmt!
- Abgehorcht!

VORSCHAU
Blue Dragon Plus (DS)
Chrono Trigger (DS)
Tenchu 4 (Wii)

TEST
Call of Duty: World At War (DS)
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)
Lost in Blue: Shipwrecked (Wii)
SNK Arcade Classics Vol. 1 (Wii)
Sonic Unleashed (Wii)
Time Hollow (DS)
Tony Hawk's Motion (DS)
Wer wird Millionär 2. Edition (Wii)
Metal Slug 7 (DS)
Prince of Persia:
- The Fallen King (DS)

SPECIAL
Guitar Hero World Tour:
- N-ZONE live on Stage

Spectrobes: Jenseits der Portale
- Webisode 1
- Webisode 2
- Webisode 3
- Webisode 4
- Webisode 5

Wii Music: Leser-Clips

SPIELE-TRAILER
Castlevania Judgment
Cursed Mountain
Job Island
PopStar Guitar

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 02/2009

DER DSi IM PRAXISTEST | CHRONO TRIGGER | SONIC UNLEASHED

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

DER DSi IM PRAXISTEST
Was kann Nintendos neues Gerät wirklich?

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur € 10,50!

34% SPAREN
+ Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Cursed Mountain (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: GTA: Chinatown Wars (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Overlord: Dark Legend (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario & Luigi RPG 3(DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Blue Dragon Plus(DS)	___	❑	❑	❑
Test: Lost in Blue (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mushroom Men (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: NHL 2K9 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: SNK Arcade Classics Volume 1 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Castlevania: Order of Ecclesia (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Prince of Persia: The Fallen King (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Skate it (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Jahresvorschau 2009	___	❑	❑	❑
Reportage: Qualität besiegelt?	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Der DSI im Praxistest	___	❑	❑	❑
Vorschau: Tenchu 4 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Blue Dragon Plus (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Chrono Trigger (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Unleashed(Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Lost in Blue: Shipwrecked (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: SNK Arcade Classics Vol. 1 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Castlevania: Order of Ecclesia (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Prince of Persia: The Fallen King (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Guitar Hero World Tour: N-ZONE live!	___	❑	❑	❑
Bonus: Spectrobes: Jenseits der Portale	___	❑	❑	❑

8. Wie gern hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind:

_____

9. Wie gefällt dir das neue N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin eher weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 02, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

GAME-HIGHLIGHTS AUS 2008
Welche Titel waren die absoluten Highlights von 2008? Welche Spiele haben sich die meisten Zocker zu Weihnachten gewünscht und welche Games lassen sich am besten mit der Familie daddeln? Anhand eines ausführlichen Specials zählen wir euch jene Spiele auf, die 2008 zu den Blockbustern gehören!
Suchbegriff: Game-Highlights 2008

RETRO IST IN!
Anhand einer coolen Themenseite präsentieren wir euch fortwährend, welche Titel die Videospiele-Geschichte prägten und welche ihr unbedingt gezockt haben müsst. Egal ob auf dem NES, SNES, Game Boy oder N64: Auf jedem System wurden bombastische Spiele veröffentlicht, die noch heute für lange Kinnladen sorgen.
Zu finden auf der N-ZONE-Startseite

RARE – DIESE 10 SPIELE-PERLEN LEGTEN DIE GRUNDSTEINE DES ERFOLGS
Der Aufstieg des Kult-Entwickers von 1983 - 1993. Hier erfahrt ihr alles aus den ersten Jahren der englischen Spieleschmiede. Neben kleinen, aber feinen Erst-Entwicklungen portierten die Briten während dieser Zeit so manchen Hit auf Nintendos Heimkonsole NES. Für Fans von *Banjo & Kazooie* ein Muss!
Suchbegriff: Rare Erfolgs

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ultimate Band* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 6. Februar 2009

MOST WANTED

01. Another Code	Wii
02. Ultimate Band	Wii
03. Ultimate Band	DS
04. Kororinpa 2	Wii
05. Rock Revolution	Wii
06. Rock Revolution	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Job Island	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. World of Goo	Wii
13. Bomberman 2	DS
14. Eledees: The Adventures …	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. Pro Evolution Soccer 2009	Wii
22. Fire Emblem	DS
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Grand Theft Auto: China …	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Animal Crossing: Let's go …	DS
28. Deadly Creatures	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	Wii
31. Punch Out	Wii
32. Castlevania: Judgement	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Sonic und der schwarze Ritter	Wii
35. Sam & Max: Season One	Wii
36. Dragon Ball Origins	DS
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Chrono Trigger	DS

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Order of …	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Oly. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour Decades	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Disaster: Day of Crisis	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich.

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Timo Klein, Christian Schönlein, Sebastian Heise, Mark Elpers

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose

Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits

Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek
Webdesign Tony von Biedenfeld, Gerhard Höllisch

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

DIE KOLUMNE

Wetten, dass …? So wird 2009!

23. März 2009: Auf der Game Developers Conference in San Francisco zaubert Nintendo das neue *The Legend of Zelda* für Wii aus dem Hut. Das Spiel lehnt sich an *Phantom Hourglass* an, ist auch für Einsteiger konzipiert und hat einen comicartigen Link als Hauptdarsteller. Drei herausgegebene Presse-Screenshots sowie ein Lifestyle-Foto, auf dem man lustige Menschen wild gestikulierend vor dem Fernseher sieht, müssen reichen, um die anwesenden Journalisten zu verzücken.

Im selben Atemzug wird *Mario Party 9* angekündigt – mit noch mehr Minispielen, Brettern, Figuren und erstmals mit Online-Modus (aber nur für ausgewählte Spielchen). 2. Juni 2009: Die E3 öffnet ihre Pforten, und zwar nicht als „Media & Business Summit" wie im Vorjahr, sondern unter dem bisherigen Namen „Electronic Entertainment Expo". Gezeigt werden *Another Code Wii*, *Sin & Punishment 2*, *Endless Ocean 2*, ein neues *Mario & Sonic*, Pikmin 3 und ein Touch-Generations-Titel mit DSi-Kamera-Unterstützung. Für die Wii gibt's immerhin einen Ableger zu *Wii Fit*. 17. Juni 2009: Kurz vor dem eigentlichen Termin sagt die Leipziger Messeleitung die Games Convention ab. 19. August 2009: Die GAMEScom findet statt – ohne Nintendo. Der Konzern bevorzugt es weiterhin, in Fußgängerzonen und auf Automessen aufzutreten und will erst abwarten, wie sich die Spielemesse in der Domstadt entwickelt. 12. Dezember 2009: Ich sitze erneut an meinem Schreibtisch und blicke im „Nachspiel" in die Zukunft. Und für jeden richtigen Tipp erwarte ich … nichts. Gern geschehen. Auf ein fröhliches 2009!

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Total versaut: Verbaler Missgriff beim Games-Gewalt-Kongress

„Electronic Arts, diese Schweinefirma!" So äußerte sich Regine Pfeiffer, Studiendirektorin a. D. und Schwester von Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Instituts Niedersachsen, auf dem internationalen Kongress „Computerspiele und Gewalt".

Martin Lorber, Head of PR bei EA Deutschland, wurde mit der Aussage konfrontiert und konterte geschickt: „Wenn ich höre, auf welch niedrigem Niveau [auf dem Kongress] offensichtlich diskutiert wurde, bin ich froh, keine Zeit verschwendet zu haben. Sollte Frau Regine Pfeiffer tatsächlich dermaßen die Fassung verloren haben und Electronic Arts als ‚Schweinefirma' bezeichnet haben, dann kann ich ihr nur empfehlen, sich in aller Form zu entschuldigen – jedenfalls, wenn sie die Chance wahren möchte, in Zukunft wieder ernst genommen zu werden." N-ZONE bat Frau Pfeiffer um eine Stellungnahme zur Stellungnahme. Ohne Erfolg.

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Die N-ZONE 03/2004 befasst sich mit der Frage, wo Nintendo im Jahr 2004 steht: Paul Ashcroft verriet im Interview, dass die Preissenkung für den GameCube „sehr erfolgreich" verlief und insgesamt 500.000 Geräte verkauft wurden. Auch die Bekräftigung, dass Nintendo mit dem Verkauf der Hardware keine Verluste einfahre, überraschte. Spannend wurde es im Extrakasten zum neuen Nintendo-Produkt: „Die Konsole wird ein komplett neues Spielerlebnis bieten, das die Welt bisher nicht gesehen hat. Es soll andeuten, wie Videospiele in der nächsten Konsolengeneration aussehen werden. Möglicherweise ein revolutionärer Controller, ein Handschuh, mit dem Bewegungen registriert werden, oder eine sensationelle 3D-Brille?" – Gut geraten!

INFO NEXT GENERATION

Das mysteriöse neue Nintendo-Produkt

Spekulationen um neues Nintendo-Gerät. Was stellt Nintendo auf der E3 vor?

Nach Informationen von Nintendo-Präsident Satoru Iwata soll es sich bei dem neuen Gerät nicht um einen GameCube- oder Game-Boy-Advance-Nachfolger handeln, sondern sich perfekt in das Hardware-Line-up der bestehenden Konsolen einfügen. Dennoch soll es ein komplett neues Spiel-Erlebnis bieten, das die Welt bisher nicht gesehen hat. Es soll andeuten, wie Videospiele in der nächsten Konsolengeneration aussehen werden. Worum könnte es sich also handeln? Eine neue Konsole macht aus Wettbewerbsgründen nicht wirklich Sinn. Da GameCube und GBA parallel weiterexistieren, ist die Gefahr viel zu groß, dass die neue Konsole den bereits bestehenden Produkten wertvolle Marktanteile wegschnappen könnte. Möglicherweise handelt es sich also um ein besonderes Zusatzgerät für GameCube oder Game Boy Advance, welches das Spiel-Erlebnis deutlich intensiviert. Möglicherweise ein revolutionärer Controller, ein Handschuh, mit dem Bewegungen registriert werden, oder eine sensationelle 3D-Brille? Worum es sich letztlich handelt, werden wir aber wohl erst in einigen Wochen, spätestens aber auf der E3 im Mai dieses Jahres erfahren.

FÄLSCHUNG **So wird die nächste Nintendo-Konsole definitiv nicht aussehen.**

WAS WIRD GESPIELT BEI …

MARION EILERS

Marion Eilers ist Product Manager bei Codemasters in Hamburg und hat uns vor Kurzem mit einer spielbaren Version von *Overlord: Dark Legend* für Wii und *Overlord: Minions* für Nintendo DS besucht. Die Spieleindrücke lest ihr in dieser N-ZONE auf Seite 28.

Was spielst du im Augenblick?
Ich spiele derzeit nur *The Legend of Zelda: Twilight Princess* auf der Wii – endlich.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich glaube der Name *Zelda* allein steht schon für sich. Ich liebe es einfach, in diese Welt einzutauchen.

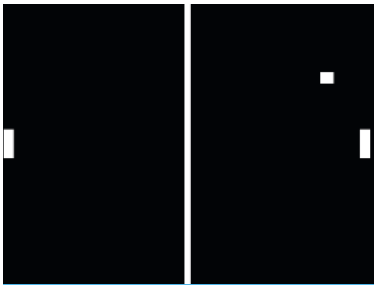
Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Wenn es um Nintendo geht, steht bei mir *Zelda* einfach an erster Stelle. Das fing bei mir schon mit T*he Legend of Zelda: A Link to the Past* an und überzeugte mich auf Nintendo DS genauso wie jetzt aktuell auf der Wii.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Endlich *Overlord* auf Wii und DS spielen. Aber mein Wunsch geht bereits nächstes Jahr in Erfüllung, denn dann gibt es *Overlord*, der bis dato nur auf PC, Xbox 360 und PS3 gewütet hat, endlich auch für Wii und DS.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Kaum zu glauben, aber es war wirklich *Pong*. Der Freund meiner Schwester brachte irgendwann eine braune Konsole mit und wir durften einige Wochen damit spielen. Da war es um mich geschehen. Mein nächstes Spiel war dann ein pixeliges Motorradrennen auf einem C 16. Durch die doch eher geringe Komplexität habe ich es jedoch nach einiger Zeit zu gut beherrscht und ich musste einsam meine Runden auf Position 1 drehen.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Ich spiele kaum Multiplayer-Games. Aber *Rayman Raving Rabbids* macht zu zweit schon 'ne Menge Spaß.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Freut euch auf ein tolles Games-Jahr 2009!



FRÜHER WAR'S … Mit Pong begann auch bei Marion die kultige Zocker-Ära.

AUSGABE 03/09 AB 11.02.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

REPORTAGE

2 JAHRE Wii – N-ZONE ANALYSIERT

Wurden unsere Erwartungen erfüllt? Haben wir die Spiele bekommen, von denen wir vor dem Launch geträumt haben? Welche Versprechungen wurden eingehalten, welche nicht? Unsere große Wii-Reportage bringt die letzten zwei Jahre auf den Punkt!

REPORTAGE

GAMECUBE-SPIELE FÜR DIE Wii

Revolution oder Recycling? Wir werfen einen Blick auf die Neuauflagen von Power Tennis & Co!

VORSCHAU Wii

DEADLY CREATURES

Wir spielen das innovative Abenteuer von Skorpion und Spinne ausführlich an!

TEST Wii / DS

MUSHROOM MEN

Böser Humor, gutes Gameplay, schicke Technik und mit etwas Glück nächsten Monat im Test!

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 10-12/08
Top-Themen: *Shaun White Snowboarding, Sing it! Shake it! – Karaoke-Spiele, Animal Crossing: Lets go to the City, Spectrobes: Jenseits der Portale* u. v. m.

play³ 02/09
Top-Themen: *God of War III, Killzone 2, Call of Duty: Modern Warfare 2, Tekken 6, Uncharted: Unter Dieben, Loco Roco 2, Bionic Commando* u. v. m.

X3 01/09
Top-Themen: *Halo Wars, Rock Band 2, Stormrise, Wolverine, Prince of Persia, Left 4 Dead, Lips, Bionic Commando, Street Fighter IV, Colin McRae DiRT 2* u. v. m.

Games Aktuell 01/09
Top-Themen: *Killzone 2, Resident Evil 5, Colin McRae DiRT 2, Street Fighter IV, Bionic Commando, Rock Band 2, Sonic Unleashed, Wii Music* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Fette Browser-Games – jetzt auf www.videogameszone.de!

Spaßig, spannend, kostenlos!

BIGPOINT präsentiert geniale Browsergames auf videogameszone.de.

Klicke im Community-Fenster auf „Flash-Games“ und starte durch...

BIGPOINT

Wii

SQUARE ENIX

FINAL FANTASY® FABLES ChoCobos Dungeon™

EIN UNVERGESSLICHES ABENTEUER!

Die Menschen in Lostime verlieren mit jedem Schlag der Turmuhr Erinnerungen, und nur unser flauschig-fein federbewehrter Freund Chocobo kann ihnen helfen! In monsterbevölkerten Verliesen sucht er für sie nach verschollenen Erinnerungen. Chocobo's Dungeon bietet liebenswerte Charaktere, großartige Grafik und einsteigerfreundliche Bedienung – FINAL FANTASY®-Spaß für alle Generationen!

www.chocobogame.com

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. CHARAKTERDESIGN: Toshiyuki Itahana
CHOCOBO'S DUNGEON, FINAL FANTASY, das „Chocobo's Dungeon"-Logo, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

6
Freigegeben ab sechs Jahren gemäß §14 JuschG
usk